
德拉诺之王
WoW历史转折点
记忆的碎片
WoW九周年版本回顾
炉石传说
暴雪全新领域的试金石
大众软件
大众软件旬刊
2013年
总第460期
Popsoft
12
月中
零售价：10元
号：082-726
电脑应
的
IRON
KNIGHT
刀锋铁骑
魔戒制作人与腾讯最资深美术玩双打
腾讯游戏
Tencent Games
AURORA
havok
本期特别策划
来自安纳海姆的风暴传说/暴雪嘉年华
黑骑士编年史/蝙蝠侠的动漫、电影与游戏
永远的“命令与征服”/跌宕起伏18年
www.popsoft.com.cn
ISSN 1007-0060
9 771007 006098
35>



修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM


NBA梦之队
NBA官方授权手机游戏
App Store双榜
独占鳌头！
今日感恩公测
送你去美国 圆梦NBA
NBA梦之队

本期目录

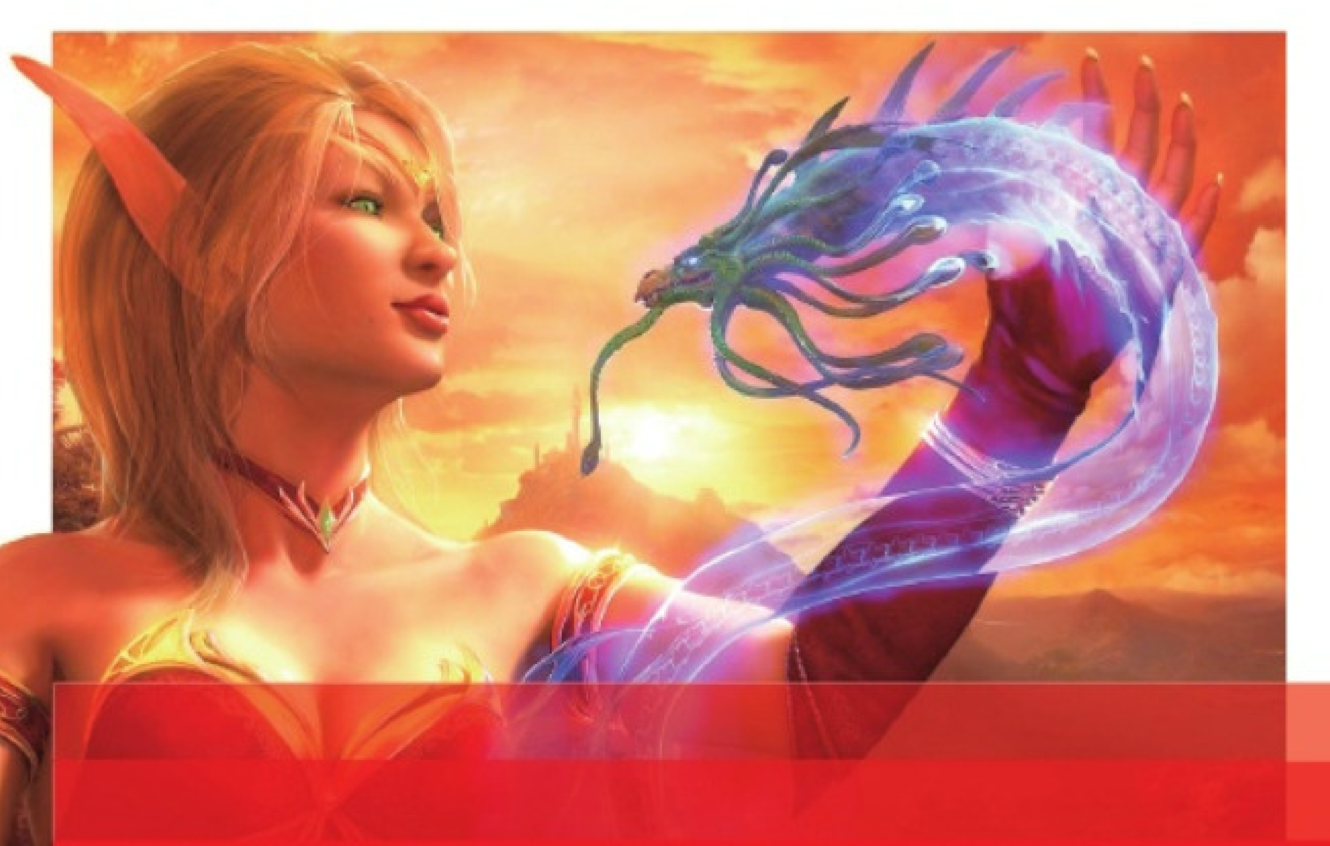
晶合通讯

专题企划

来自安纳海姆的风暴传说

同样是游戏展会，PAX East或E3都多了一层竞争与商业气息带来的浮躁与喧嚣，而BlizzCon的空气中却只有对同一个游戏世界的热情在燃烧，这种执着与忠诚，或许我们只能在QuakeCon上看到吧。这是不是暴雪最好的时代？我们很难说，但这一定是一个值得所有暴雪游戏玩家欢呼的时代

P14



P49

记忆的碎片：“魔兽”九周年

《德拉诺之王》是个怀旧和创新并存的资料片，也算是满足了很多玩家对旧世和《燃烧的远征》时期的怀念，不过那时候的设计真的比较好吗？还是我们其实是怀念当初菜鸟一只的感觉？就是像我这样9年来吃饭、睡觉、打“魔兽”的废柴，对当初的印象也有些模糊——真的，“魔兽”算是一个老游戏了……

大众软件旬刊
2013年12月中
总第460期

P80

黑骑士编年史

作为漫画巨头DC公司旗下的老牌角色，蝙蝠侠在DC众多超级英雄中的资历仅次于超人，这位诞生于1939年的披风斗士即将迎来他的75岁生日。在历史长河中，蝙蝠侠与DC一起经历漫画界的风云变幻，承受时间的大浪淘沙，在不同的年代焕发出不同的内涵与精彩。审视DC的历史，在一定程度上也是审视娱乐产业的历史



P134

命令与征服：跌宕起伏18年

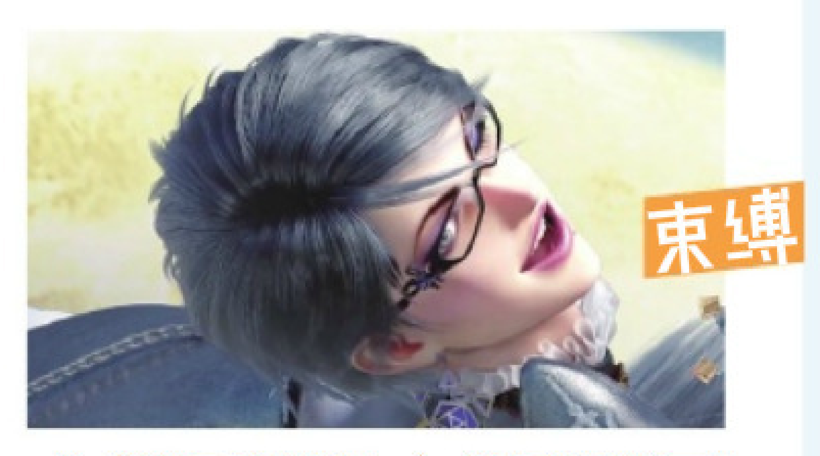
2013年10月底，在公布了整整两年之后，EA宣布取消了新一代“命令与征服”的开发，开发组Victory Games就地解散，此时游戏已进入了Alpha内测阶段，按计划将于2014年开始Beta公测。这一切的一切都随着EA的一次声明而烟消云散，18年后“命令与征服”再一次陷入了沉寂……



计划

“现在考虑《正当防卫3》还为时尚早。”

Avalanche短期内没有将《正当防卫3》放入开发日程的打算，但已经被转正的多人模式MOD给了他们一些3代的想法。



束缚

“《猎天使魔女》的续集并不是我说了算。”

神谷英树对《法米通》表示，《猎天使魔女2》的开发并不是他自己的决定，甚至他根本没有得到做出这个决定的机会。



斥责

“岩田聪为什么还坐在总裁的位置上？”

不仅仅是质疑岩田聪，Michael Pachter对于任天堂的失望和批评溢于言表，他甚至不认为Wii U能够依靠一两款大作翻身。



“PC与次世代主机的技术差异已经足够小了，我们可以更自由地发挥自己的开发技术。”

《神偷》新作的美术技术总监Jean-Normand Bucci对DSOGaming谈及两台新主机时表示，它们和PC的差异如此之小，让他们可以实现一些上世代的主机游戏玩家不曾想象的东西。《神偷》的PC版将完整支持包括AMD Mantle API在内的一系列技术特性。



“如果微软不对Xbox One的定价策略做出调整，他们会输掉这个世代的主机大战。”

Wedbush Morgan分析师，大嘴巴Michael Pachter又发话了。他在GI.biz的采访中明确指出，索尼在定价上的优势将是PS4击败Xbox One的最主要原因，除非Xbox One也降价到399美元，否则这个世代的胜者必然是索尼，不过，两台主机的销量都会超过自己的上一代。



《DayZ》的独立版即将进入Alpha测试，而总监Dean Hall却敬告玩家称，不要想着看到太多惊艳的东西，Alpha测试不是干这个的。



小岛秀夫认为，随着PS4和Xbox One的发售，技术层面上的垂直进步会让位给多设备互动与社交化等技术的横向扩张。



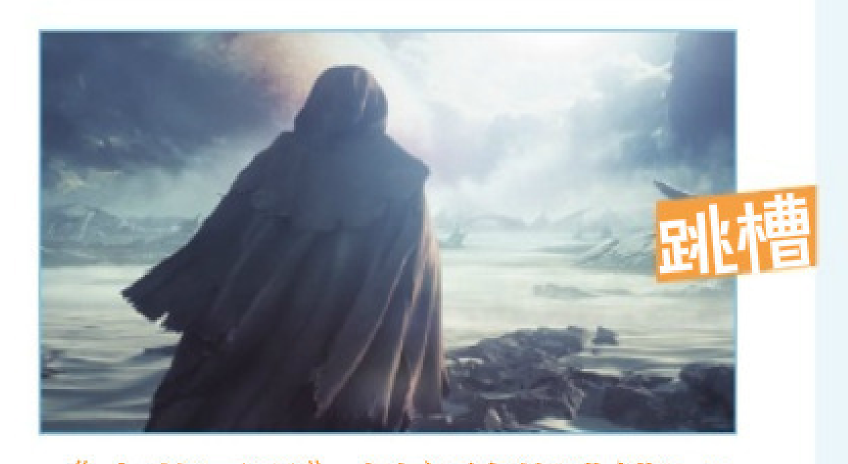
《辐射4》？thesurvivor2299.com其实是骗人的。

11月中，有玩家发现了一个名为thesurvivor2299.com的神秘网站，其中包含了大量与"辐射"系列有关的隐喻和莫尔斯电码、密文在内的各种谜题，引发"辐射"玩家的重重遐想，解密的信息也与《辐射4》设置在美国东北部的传闻不谋而合，但12月7日该网站制作者最终承认这一切都只是他的算计。



《异域》新作玩家投票选择回合制战斗。

inXile为《异域——遗器之潮》开启了一项玩家投票，以决定本作是采用即时还是回合制战斗，最终回合制以1%的优势险胜。



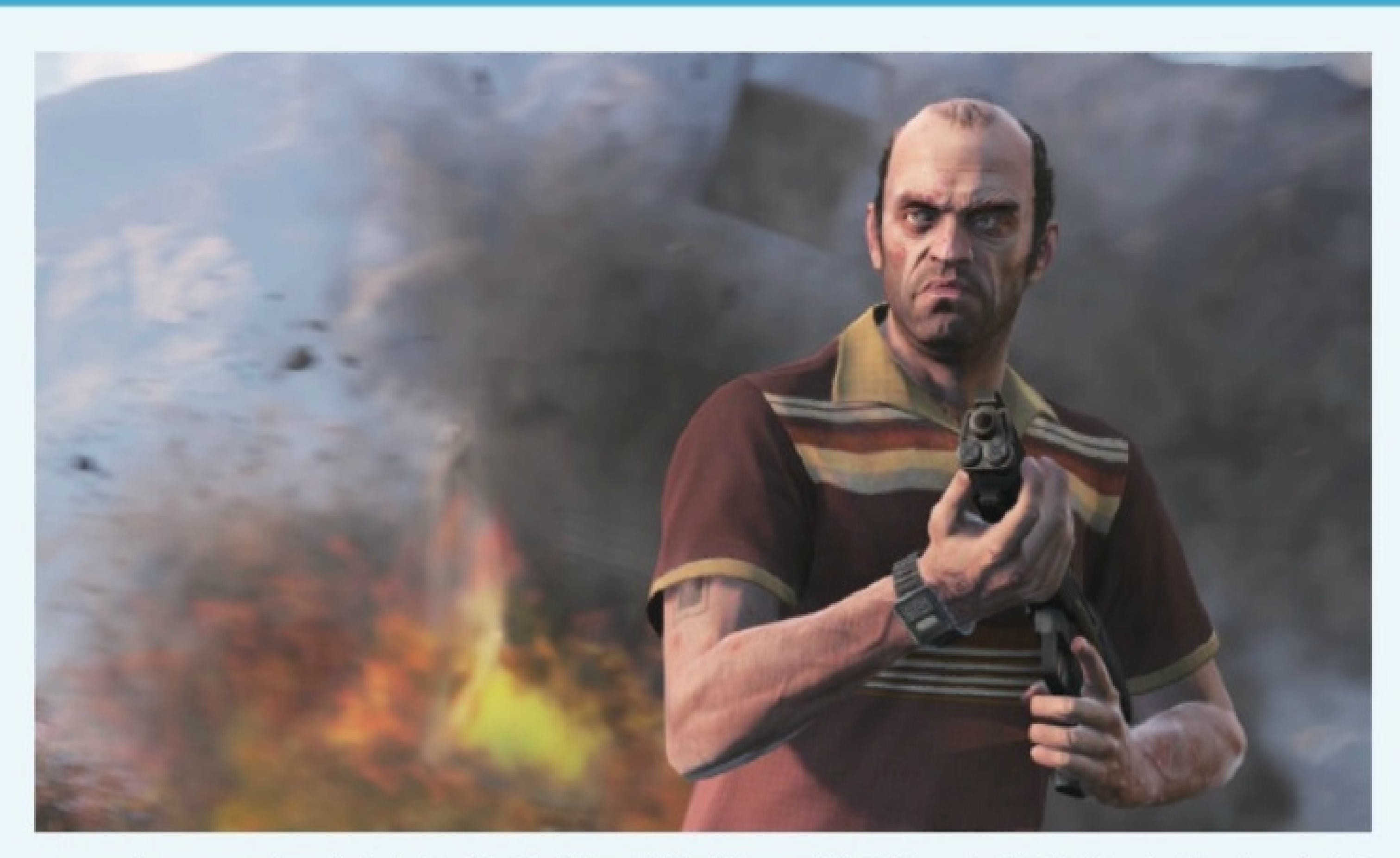
《古墓丽影》创意总监跳槽343 Industries。

曾在Crystal Dynamics任《古墓丽影》新作创意总监的Tim Longo在12月初前往343 Industries担任同样职位。



DICE暂停所有项目开发，全力修复《战地4》。

《战地4》发售后遭遇了严重的服务器与客户端Bug的困扰，多个补丁都未能彻底修复，EA及DICE决定将所有资源都投入到解决问题上来。



2013年VGX年度颁奖典礼落下帷幕，《横行霸道V》赢得年度游戏大奖。

12月5日，由VGA更名而来的Spike TV VGX颁奖礼落下帷幕，《横行霸道V》毫无意外地夺取了年度游戏的大奖，其它的大赢家则包括囊括了最佳射击、最佳角色和最佳歌曲的《生化震撼——无限》，以及包揽最佳男女主角和最佳PS3游戏奖项的《最后生还者》。

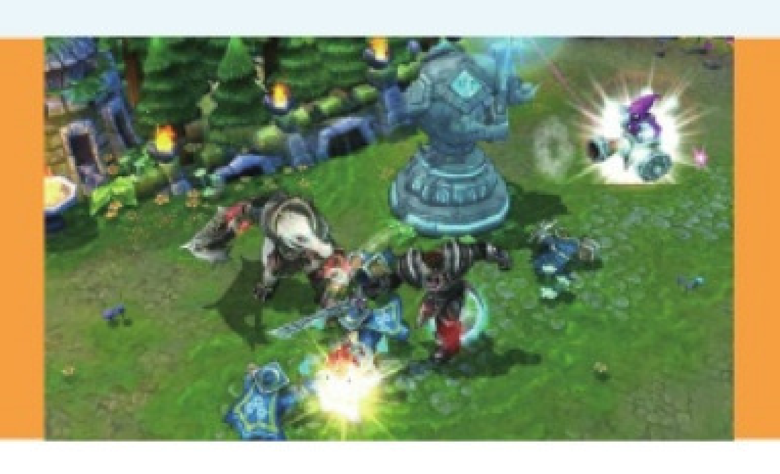


传奇影业负责的《魔兽争霸》电影选角确定，影片则从2015年末延期至2016年3月11日上映。

本片将有本·福斯特（《决战犹马镇》）、托比·科贝尔（《战马》）宝拉·巴顿（《碟中谍4》）、罗伯·卡钦斯基（《环太平洋》）等实力派影星加盟，多米尼克·库珀（《美国队长》）也在谈判中，而最初传出加盟的科林·法瑞尔并没有出现在演员阵容中。



Bungie备受关注的开放世界FPS新作《命运》定档2014年9月9日，PS3和PS4玩家将有机会先行体验到Beta测试。



Riot在LCS第四赛季的选手合同中，禁止《英雄联盟》职业玩家直播非LoL游戏，此举遭遇社区和玩家抗议，随后Riot取消了这项限制。

Spike的无用功大展

VGX的身份危机

向前一步，向后一步意味着你只是在原地踏步，如果你自己都不在乎自己，不要指望别人会关注你。

If Spike doesn't care about its awards show, why should we?
Gamespot.com/2013.12.9


If Spike doesn't care about its awards show, why should we?

Editorial: One step forward and one step back doesn't get you anywhere.

画虎不成反类犬，这大概是对最近几年的VGA和今年的VGX最好的注脚

今年Spike宣布将它的VGA颁奖典礼重启为VGX，并且不会在有线电视上进行直播，这显然吸引了不少的头条消息，他们还宣称游戏将成为VGX的头号重心。听起来很美，但他们真的有所进步吗？

从“游戏界盛事”的角度来说，VGX仍然乏善可陈。它传达的信号是，游戏产业是个喜欢靠播片和华丽的爆炸来吸引眼球的产业。如果Spike自己都对此毫不上心，我们为什么要在乎？

当然，也不能说他们真的毫无进步。Geoff Keighley和他的团队做了足够的努力，把VGX从一个可笑的试图贴上主流娱乐秀的冷屁股的小丑形象转换成了更面向游戏玩家的一场聚会，假如2014年还有VGX的话，我反而会有所期待。

过去我对VGA最大的批评，是它太注重名人效应，所以我很高兴听到Spike表示他们不会加入任何占用游戏展示和开发者出镜时间的东西。

虽然萨缪尔·杰克逊或者佐伊·索尔达娜的确在过去为VGA提供了一些面向有线电视观众的名人效应，但他们的出现意味着游戏无法成为舞台的中心。离开有线电视，至少在理论上意味着我们有了更多的时间来和开发者深入地讨论游戏了。

在这次的3个小时的节目里，我们和Respawn双人组Vince Zampella以及Abbie Heppe讨论了一番《泰坦降临》，而Hello Games的Sean Murray用他们的科幻新作《空寂苍穹》（No Man's Sky）抢走了不少风头。对有些人来说，游戏仅仅是一档生意，而对大多数玩家来说，其后蕴含的创造力和激情才是一切。而对我来说，任何可以突出这些开发者的创造力和热情的举动都是值得肯定的。

但Spike在这一点上还是可耻地失败了。整个VGX仍然看起来像一个大号广告，而它向大众传达的信息则是游戏产业还有很长的成长路要走。的确游戏产业相比音乐、电影或电视行业仍然是一个婴儿，但成长是有捷径的。

另一位主持人，《废柴联盟》大当家Joel McHale显然帮了个大倒忙，他整个3个小时下来都显得兴趣了了，甚至说“能早点回家该多好啊”。更不用提他不合时宜的荤段子了。

《生化震撼——无限》《回家》《最后生还者》这些今年的获奖作品讲述的都是成熟而深厚的故事，它们理应得到更稳重更合适的赞赏，而这个主持人组合很显然并不知道自己的责任究竟是什么。

所以到最后，VGX和往年的VGA一样，面临着自己制造的身份危机。它究竟是什么？颁奖礼？还是新闻发布会？播片大展？合在一起，它们让VGX显得头重脚轻，毫无重点。还有，3个小时实在是太久了，又没有重大发表来刺激观众。

向前一步，向后一步，还是原地踏步。P



Joel McHale，你不想来，何必当初答应呢？哦，一定是Viacom逼你来的吧？

跨越两个世纪，恐惧之王即将归来

三上真司的恐怖之梦

People: Shinji Mikami
EDGE/Issue #261

感受恐惧吧，生存恐怖游戏之父重回王座，要在新一代的玩家心中注入无边的黑暗。



《生化危机》在3D游戏的懵懂时代诞生，《邪恶深处》能在新世代重新起航吗？

三上真司创立探戈工作室已经3年了。虽然Tango Gameworks还没有发售过一款游戏，但他们的新作《邪恶深处》（日版叫做“Psycho Break”）已经在全世界的玩家心中开始种下恐惧的种子。这款游戏代表三上回到了他在上世纪90年代用《生化危机》开创的生存恐怖游戏领域，而在2005年，他用《生化危机4》带来了一场革命。那么现在呢？

“给玩家带来恐怖的感觉这一点没有什么变化，”三上说，“但是现在的人有很多都已经习惯了制造恐惧的惯用手法，要想吓到他们变得困难多了。”

所以在《邪恶深处》中你的角色会非常的脆弱。弹药稀少，空间幽闭，敌人强大到近乎无敌，玩家所能做的就只有逃跑、逃跑和逃跑。这是一个为制造紧张和绝望而生的世界。不过三上自己却随着游戏越来越接近2014年的上市日期变得轻松了起来。

“管理一支团队还是很困难的事情，但现在游戏的开发进度很顺利，已经可以正常游玩了，所以比起头几年要轻松一些，”在TGS2013的下榻酒店，他这样对我们说。《邪恶深处》在那里播放了一段全新的预告片。“开发游戏很像坐过山车，很刺激，上坡的恐惧感要维持很久，而爽快的下坡却一眨眼就没了。”

至少他不需要面对之前为庞大的企业工作所要应付的种种困扰。作为ZeniMax Media旗下唯一的日本工作室，他很享受亲力亲为和有一支极具天赋的团队之间的这种平衡。

对于探戈工作室的成长，三上希望能将他的经验教训传递给新的一代日本游戏人。在日本，那些游戏业界巨头的管理层可能数十年都不会发生改变。而三上在Capcom时的同仁稻船敬二开设了自己的游戏设计学院。

“我想要重点做的是培育年轻的员工，而且我觉得现在是一个很好的时机。”三上说，虽然他也认为，探戈至少需要5到10年才能真正培养出一支强大的开发团队。

同时，三上也需要在给自己的属下个人空间与掌控游戏的走向之间求得一个脆弱的平衡。“需要制造源动力，最重要的是让他们做自己想做的事。但这个做法的缺点在于，如果大家都自由散漫的话，我们的作品容易头尾不一。所以你必须要仔细观察他们的工作，盯紧他们的进度，但同时也不能强迫他们做不愿意做的事情。我们还没有达到这样的境界，或许下一款游戏我需要严格一点吧。”

三上在《邪恶深处》公开之前就曾表示，下一款游戏可能是他的告别之作。培养新鲜血液是他创立探戈工作室的重要原因之一，他担心未来自己会越来越多地承担管理责任，而从游戏监督的岗位上离开。但现在，他说自己不会那么彻底地离开游戏开发的领域。

“我现在不觉得我会完全停止游戏开发和创意方面的工作，”他说。“因为我们是一个创作型的工作室，这就意味着我们需要一个创作型的老板，所以我觉得我应该不会完全放弃这一点。”

不过他在探戈的工作意味着这与他之前的作品会有相当大的差异。三上的上一款作品是与须田刚一合作的《暗影诅咒》，但因为二人在核心理念上的差异没能获得成功。

《邪恶深处》在题材上看起来要严肃得多，可能也是最令人不适的三上游戏。主角Sebastian Castellanos是一位警察，前去调查一座神秘的精神病院，但他只是一介凡人。在这个游戏里你不是超人，棋差一着，你的小命就没了。

不过三上有一点是对的：制造恐惧的途径在过去几十年里都没有什么明显的变化，天花板上挂下来的尸体，长得像蜘蛛精的女性怪物，看着像人其实不是人的扭曲尸体都一律在列。虽然你可以用陷阱击败它们，但也要小心自己被坑了，TGS的演示中那迫近的刀扇让人的心提到了嗓子眼。

“最恐怖的地方其实是你遇到一个敌人，然后发现用枪打不死。你只能逃跑，或者用陷阱杀死它。这应该会很有趣——当然也很吓人。”三上笑着说。P



索尼PlayStation 4主机正式发售，24小时内狂卖100万台，成为主机游戏史上最高的首发销售纪录。

11月15日，索尼为PS4主机在美国纽约举办了盛大的首发仪式，排在第一位的美国玩家Joey Chiu从Jack Tretton和Andrew House手中接过了第一台正式发售的PS4主机，还兴奋地模仿了班德拉斯的著名姿势，看起来他有很多资本向自己的朋友炫耀了。

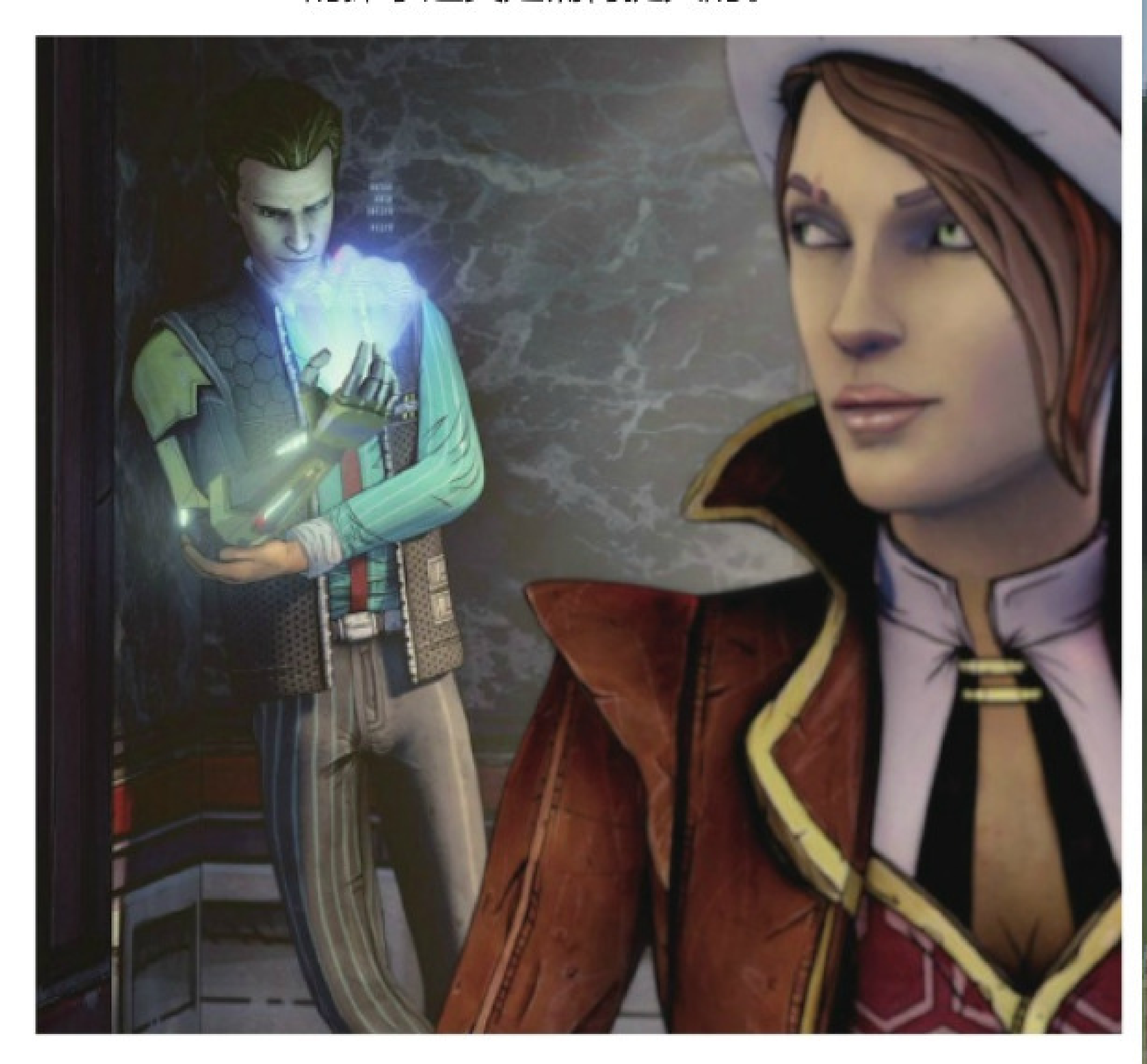


Xbox One紧随PlayStation 4占领时代广场，宣告次世代主机大战正式开始。

PS4发售一个星期之后的11月22日，微软为Xbox One在时代广场举行了规模不相上下的首发仪式，这次Marc Whitten将10台首日版主机亲自交给了时代广场Best Buy门外队列前10位的玩家，顺便一提，上面那位Joey Chiu也来到了首发现场凑了个热闹。

Telltale Games在VGX上连续公布了两款新作，一款是《权力的游戏》，另一款则是出人意料的《边境之地传说》。

用Telltale的惯用风格讲述边境之地潘多拉星球的故事。加上正在连载的《The Wolf Among Us》和即将发布的《行尸走肉——第二季》，Telltale的摊子还真是铺得挺大的。





2013年BlizzCon见证了一个新的冠军的诞生。

暴雪官方在BlizzCon举行了第一个《炉石传说》线下大赛“酒馆老板邀请赛”，8位暴雪游戏社区中的知名人物，也是《炉石传说》的顶级玩家展开争夺。最终夺冠的是著名《星际争霸Ⅱ》解说Dan “Artosis” Stemkoski，也圆了他在BlizzCon上拿一个冠军的夙愿，虽然这个冠军并不是来自他梦想中的《星际争霸》。



英国游戏产业的另一颗明珠在VGX上闪耀，科幻探索新作《空寂苍穹》值得期待。

另一个在VGX 2013上出尽风头的是曾开发《摩托车手乔伊》（Joe Danger）的Hello Games，这家英国工作室的科幻探索新作《空寂苍穹》（No Man's Sky）以惊艳的画面表现和极具新意的探索要素抢走了诸多获奖大作的风头，这款开放探索游戏将拥有一个时刻变化和不断扩展更新的游戏世界。

大规模高成本是祝福也是诅咒?

沙盘游戏的黄金时代

digmouse
vs.
Blastoise

在“阿卡姆”系列、《横行霸道Ⅴ》和《刺客信条Ⅳ》之后，传统沙盘游戏的下一个高峰期还会出现吗?

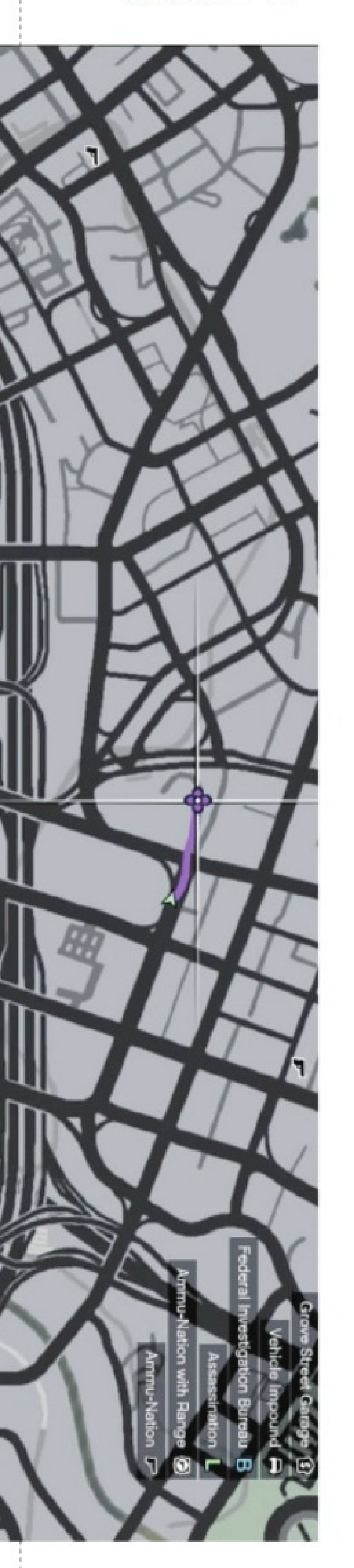


digmouse
新时代的新气象是契机



Blastoise
沙盘游戏巨作可遇不可求

做大做强与新作频出似乎是一种冲突，那么有多少巨头开发商肯做这种投入呢?



今年之内最大的游戏文化现象应该就是《横行霸道Ⅴ》，一片喝彩的媒体与玩家评分、两天狂卷10亿美元的数字让人咋舌，加上各方面比前作大幅改善的《刺客信条Ⅳ》，沙盘游戏爱好者在今年有了好几道盛宴。

如果将游戏与主流娱乐手段相比的话，除了电影之外，我觉得从消费价值上说它更像唱片或DVD：一次购买，无限重新体验。

高清时代的GTA系列、《荒野大镖客》以及“阿卡姆”系列蝙蝠侠游戏给沙盘开放世界游戏设立了一个标杆，这是一个需要大量人力物力的精雕细琢型产品，它并不会像FPS或者动作游戏那样因为过度的量产化而冲淡品牌的持续力。

但在快餐与休闲化的现代游戏产业里，传统的大型开放世界游戏在越来越高的开发成本和宣传费用的压力下迫切需要的是转型，《看门狗》或许是传统意义上的沙盘游戏最后的武士，一次性的大规模开发与发布模式在未来会让位于更渐进化的游戏内容开发流程，你可以想象一个主机上的《魔兽世界》会是什么样子。

是的，这就是《命运》。

Bungie的新作可能是未来若干年开放世界非网游作品在开发模式以及——最重要的——盈利模式上的标杆，Telltale式的章节体游戏与《潜龙谍影Ⅴ——原爆点》这样的前传单独发售的模式可能会让传统玩家无法接受，但从另一方面说，《命运》作为动视在后《使命召唤》时代最大的筹码，其生命周期必然很长，对一个开放的沙盘世界来说，拥有更广阔的世界来冒险是最大的卖点之一。

GTA5的成功已经证明了沙盘游戏并没有老去，精心雕琢的世界加上新主机世代带来的机能进化与新的内容扩展模式，它还会有很多个黄金时代在等待着玩家。P

会不会有《横行霸道Ⅵ》？这很难说，GTA5目前超过2500万的销量是个商业奇迹不假，但这也建立在GTA5极高的游戏质量和玩家在GTA4之后的漫长等待的基础上。

但GTA毕竟只有一个。

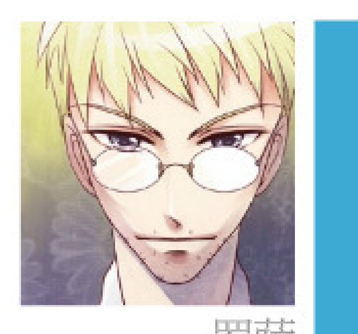
传统意义上的沙盘游戏，例如GTA系列或是《荒野大镖客》，往往是3A游戏里成本最高，耗时最长的。哪怕是有大量场景可以依靠引擎做自动生成，如何填充庞大的世界也是一项巨大的工作。因此大型沙盘游戏通常都是巨头的专属玩具，其间有《睡狗》这样的新品牌出现，但玩过的玩家应该都知道，《睡狗》的流程和地图规模是远远无法与GTA或是《阿卡姆城》相媲美的。

从消费价值的角度来说，60美元换得几十甚至上百小时游玩时间的作品在一天天减少，传统的多人游戏模式正在一步步走向精英化的死胡同，加上越来越多的娱乐项目和游戏分支类型在消磨和转移玩家的时间与注意力，我们所熟悉的沙盘游戏的生存空间其实并不那么乐观。

《横行霸道Ⅴ》《看门狗》和《刺客信条Ⅳ》或许是PS3与Xbox 360世代最后的沙盘游戏巨作，恐怕也是我们熟悉的沙盘游戏开发模式下最后的巨作。

很难想象，育碧会将《刺客信条Ⅳ》以这样的庞大规模以每年一作的节奏继续下去，《横行霸道Ⅵ》什么时候会有，又会以什么样的面貌出现？《看门狗》虽然有次世代主机版，本质上仍然是上世代规格开发的作品。明年《睡狗》会有续作《三合会战争》，考虑到这个组的开发资源和资金，也很难想象会达到顶级大作的规模。

或许上面的这几款作品在未来很长时间里都将是玩家记得的最后的沙盘游戏大作，这个类型恐怕只会属于巨头，而本世代沙盘游戏佳作频出的景象，未来将很难再现。P



罗萨
明年这个时候就要成亲了！

鱼与熊掌，可否兼得?

游戏和女人

生活就是需要不断妥协，但妥协并不代表着完全失去。我们总要学会去承担更多的责任和义务，去放弃一些个人的追求和喜好。

2013年的10月，有批刚从工厂实习3个月的学生分配到东北工作，我的领导一向不爱做培训这类的工作，估计他自己也清楚他最厉害的能力就是一说就说一上午，无论是听众还是他自己，都不知道这一上午到底说了些什么，所以他把这个工作交给了语言表达能力上佳的罗主任。罗主任早早就做好了课件，内心充满了对年轻小伙的向往。对，你没看错，以我们公司的德行，从来都不招女孩子。以罗主任的个性，总是基友大于女人。

可培训当天竟然还有两个大妞，确实是大妞，一个1米83，另外一个虽然身高只有1米65，但也是御姐气场，惹得罗主任很是开心，培训过程中唾液四溅，人生与理想乱窜，小伙伴们深受吸引，充满了对罗主任的倾慕之情。可在中场休息之时，主任我心想家有女神一枚，所以还是十分本分地走到男生堆里讨论LoL。果然，不管是30岁的男人还是20岁的男人，永远都存在着共同的话题，那就是女人和游戏。但这两个话题的主人公却往往都是对立的存在，而且是水火不容的那种。

我自从有了女神之后，就很少再给游戏杂志供稿了。有不少读者为此深表忧虑，通过微信或是QQ联系到了我，问出了罗萨老爷您是否健在啊、吃饭香吗、睡眠好吗、什么时候死啊等一系列高质量的问题。在此我也做一个声明，目前我的身体还是比较健康的，应该会仙福永享，寿与天齐。

之所以稿子写得少了，是因为游戏玩得也少了。以前是废寝忘食玩游戏，现在有女神在旁，多少也得顾及一些女神的感受，所以玩游戏方面就要收敛了一些。我最一开始的打算是培养女神一起玩游戏，她平时打《保卫萝卜》和《植物大战僵尸》也挺来劲的，我觉得她还是有那么一点点潜质的，所以就开始调教女神一起和我玩《索尼克全明星赛车——变形》。女神确实颇有天赋，为此我甚至还有再买个Xbox手柄的冲动。但某日我再次召唤女神一起来赛车，女神却对我说：其实我不爱玩这个，还没有看你玩那个大屁股女人跑来跑去的游戏有意思呢。

我深深为劳拉感到懊恼与气愤，但还是把手柄交给了女神，但这种游戏的操纵对于女神来说无疑是有点过难了——我在电脑屏幕前督战差点没被摇晃的画面给弄吐了。经此一役，我基本上放弃了培养女神打游戏的计划，重新回归到独行侠的世界之中，而我在游戏的时候，女神也很少再来关注我到底玩些什么，只是抱怨我玩得时间太长了。

近来我玩的最多的游戏就是《欧陆风云Ⅳ》，熟悉Paradox的玩家都知道，这个公司开发的策略游戏虽然很好玩，但也是相当花时间的，我从9月份至今开了好几档，每天下班回到家里都会玩上好一阵儿，对此女神深表抗议，并以该游戏剥夺了我们每晚的茶话时间、影响了男女正常感情发展为理由展开了第一次游戏讨伐战争。由于平日家务全都是女神承担，罗主任迅速败下阵来，不得不签订了属于我的第一个不平等条约来约束个人的游戏时间，以保障更多的二人世界空间不被打扰。

虽然这个条约随后便被我各种违背，但总体来说我的游戏时间确实减少了一些，为此罗主任也找尽办法去放大游戏时间。比如说有一次女神回长春办事，恰好赶上周五。于是罗主任大玩特玩《欧陆风云》，一直玩到凌晨4点多还感觉精神奕奕，上了床拿起平板上B站又看了不少视频，在游戏区看了好一阵doraiba酱讲解的《大航海时代2》，内心充满了对这个喜爱打游戏录视频给大家看的妹子的无限遐想，多么可爱的妹子一枚啊，怎么就嫁人了呢。

待我疯狂游戏两日后，顿感精神疲惫，吃了两天各种垃圾食品的罗主任看着脏乱的房间开始无限怀念女神在的日子，好在周日当晚女神就赶回来陪伴我，她看到我的第一眼还以为我是自己一个人孤单得快病了，我顺势爬杆发射了不少糖衣炮弹表达了思念之情，整个房间再次回归了整洁，我的面色也从暗黄开始转向红润，不得不感慨女神在家的日子就是好啊。

就在前不久，我的父母和女神的家长正式完成了第一次会晤，双方就我们二人的未来生活进行了深入的探讨并达成了共识。2014年，罗主任将会正式告别个人时代，开始在生活中饰演一个丈夫的角色，我可以想象得到未来的游戏时间会被压缩得更少，我对此感到悲伤但完全表示理解。即使是漫画世界里那么牛X哄哄的超人，也得面对生活做出各种妥协，更何况是我这么一个把内裤穿在里面的普通人呢。

生活就是需要不断妥协，但妥协并不代表着完全失去。我们总要学会去承担更多的责任和义务，去放弃一些个人的追求和喜好，这样才会有家庭和谐和社会进步。游戏和女人并不是一道单选题，我选择了全部并在笨拙地寻找着平衡。

你呢？朋友！P



CaesarZX
我还能再活两年吗？

我希望终有一天，有人能

笑着说“No”

在因重力不适反复尝试都无法站起的那一刻，她笑了，对着面前的泥土说了一声“No”。

本来只是抱着对视听效果的很大期待去看的IMAX 3D。这并不是第一次，许多电影我都只抱着这种期待去看的。然而，从来没有一部电影能像《地心引力》这样在我抱着极大的期待去看后，居然还能给我带来惊喜。扣掉了那些让各种技术帝的Bug分析统统地站住了脚的因剧本需要所导致的减分之后，这部电影我给9+。

由于这部太空片的特殊性，剧情已经是个边缘角色了，尽管中间有着戏剧性的转折，但任何无脑片，都不约而同地有这种转折。所以本片除了完美的视听效果，就只剩下人物刻画了，可圈可点的也就只有演员和角色了。

Ryan Stone的刻画相当成功，在她被克鲁尼拖拽着飞向国际空间站的路上吐露自己的悲惨遭遇之前，我们就已经能看出她是一脸的苦命样，无论在太空行走时埋头工作还是在遇到突发灾难后的反应，都可以从桑德拉·布鲁克的表演中看出许些端倪。她就是这么个沉默寡言一心低头开车低头工作的失败母亲，即便自己已经成为一名宇航员，她的生活也依然被自己压抑得难以重回正轨。

克鲁尼饰演的Matt的存在，就和许多好莱坞片中那些看似漫不经心但却起着天使般作用的角色一样，是个经验老道信心十足、没事就爱打趣的前辈。好莱坞电影里这样的角色一般都会在紧急关头发挥独当一面的作用。本片毫无悬念地发挥了这么一个角色的作用，但略有超水平发挥，以至于他的作用甚至大到了让Stone小姐做个梦都能像嗑了药一般的地步，哪怕他其实已经死了。桑德拉不如《荒岛余生》中的汤姆·汉克斯和少年派运气好，她没有Wilson排球，也没有幻想中的老虎，但嗑药后的Ryan仿佛Matt附体，瞬间从一个新手变成了老手，从一个灰头土脸的丧女之母变成了太空电影史中的传奇人物之一。我觉得唯一能跟她相提并论的女性角色，就只有西格妮·韦弗演的Ripley和《末路狂花》里那对拉拉了。

Ryan抓着中国人不小心提供的救命稻草回到了自己生长的那片土地，在因重力不适反复尝试都无法站起的那一刻，她笑了，对着面前的泥土说了一声“No”。

这是全片中最能震撼我心的一句台词。笑着说No，结合语境后的意义，或许需要较强的英语语感和英文电影基础的人才能在当时感受到。这句台词或许是编辑的精心设计，更可能是桑德拉的即兴发挥，但不论怎样，它都起到了点睛的作用。在历尽非常人所能经历的浩劫，九死一生回到地面后，她突然意识到，自己终于有机会、有资格嘲笑这个刚才折磨了自己仅仅数小时，但却像折磨了自己整整一生的引力怪物了。在她溅落后，这个怪物似乎还不甘心，不想让她爬起来，还想最后一次把她玩弄于手心。然而，现在我们的主人公已经明白了，面前这怪物气数已尽：“呵呵，‘不’了，这回我不用怕你了。”于是她站起来了，怪物瞬间灰飞烟灭。她顿时比这个星球上任何女人，任何人类都要高大。

感到似曾相识吗？1999年《黑客帝国》的结局就有如出一辙的语境。觉醒重生后的Neo对着3个特工射来的子弹伸出手，轻轻说出了“No”，尽管类似的含义爆棚的英语台词无法被完美翻译成中文，但我建议可以考虑把这个“No”暂译成“得了吧。”

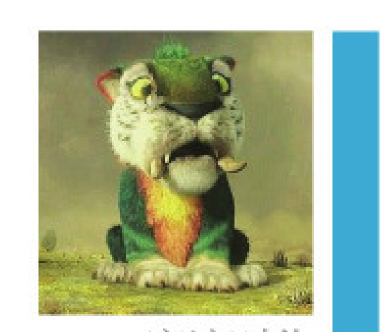
一直到动笔时，我才意识到这是又一个难忘的年末。这几年，究竟是什么可怕的东西在吞噬着中国电脑游戏平媒，我们心中或许有着不同的答案，可是无论答案是什么，它就像这部电影中的万有引力一样。当我们所有人都默默承受这份屈辱时，我们委屈的心情，正是它肆无忌惮的最佳营养品。

我希望终有一天，有人能笑着对它说“No”。P



一个看似完美的结局和一个腹黑的故事

无人区



魔法时代
在忙碌的生活中仍然热爱着游戏

生活在无人区的荒漠是多么可怕的一件事，身在其中的人们游走在道德和法律之外，像大自然的野兽一样为了生存而不择手段。

《无人区》是部好看的电影，我喜欢它所透露出来的真实。我相信正因为它讲了一个足够真实的故事，所以才在过去的几年里始终不见天日，直到今年才得以上映。

真实往往是不太美好的，所以漂亮的姑娘们往往需要花很多心思打扮，用亮白的粉底掩盖自己皮肤真实的颜色，用精致的眼线来勾勒出更具活力的双眼，用上等的口红来增加嘴唇的魅惑……化妆能让人变得更迷人，但是算是真实吗？噢，差点忘了说那用力挤出的事业线。

《无人区》里，几乎每一个人都不够干净，但是又都很合理。主角是一名追逐名利的律师——追逐名利有错吗？没有。主角远赴西北，接受委托为人辩护——虽然开了上帝视角的观众们知道他的委托人是“坏人”，但是拿人钱财替人消灾原本就是律师的职责，并且主角原本也不知道他的委托人是一个杀人不眨眼的隼贩子。

主角意外撞到隼贩子的同伙才是所有故事的开头，命运给这位春风得意的新锐律师扇了一巴掌，同时让所有的观众都认清了现实。一连串的意外让主角在开车撞人之后想要毁尸灭迹，并且是在能报警的情况下选择了黑暗，因为主角意识到在无人区里只有利益，没有道德和法律可言，同时仍然侥幸地认为可以做到神不知鬼不觉，然后什么事也没有的样子回到文明世界去扮演自己的“成功角色”。

于是，一个原本生活在文明社会里的人在天高皇帝远的地方被逼到了绝路，心中的恶顿时被释放出来——在没人监督的情况下就搞小动作做坏事，这样的人还少吗？

更有趣的是，主角不惜犯罪想要“做掉”的人，是一个故意在路上等着找机会除掉主角的人。但无论如何，都没有正义可言。

至于黑店的老板和老板娘则是节操尽碎的典型，前者巧立名目专敲竹竿，后者为钱随意背弃承诺——唉，我怎么联想到某些游戏厂商了？

电影的公映版比宁浩最初的版本多了一个“正能量”的结局：逃离了无人区的失足妇女，投靠老同学在一个幼儿园找了一份舞蹈助理的工作。这个结局看似很主旋律——曾经谎话连篇的妓女学会了诚实回答自己并不会舞蹈，哪怕这个回答有可能影响她得到那份工作，并且讲了真话之后还是得到了工作，电影伴随着儿童的舞蹈在一片祥和的气氛下结束。

呵呵。

如果你是孩子的家长，当你得知一个舞蹈班里有个女老师曾经是个妓女，会怎么想？还乐意把孩子送过去学舞蹈吗？

是的，我不否认可以假设电影里的人已经“改邪归正”，或者说，我上面的这个问题有一些带着有色眼镜的牵强在其中，这样的情节也不是不合理——现实里就有很多表面看起来光鲜的人和事，在我们不知情的时候显得是那么的美好。但是《无人区》等了4年，却等来这么一个结局，似乎有些名不符实对么？

但是仔细想一想，其实这个结局简直腹黑极了，比如你可以理解为，想要告诉大家很多事情的表面其实就是金玉其外败絮其中？或者告诉大家如果想要生活过得去，就不要去知道背后不为人知的故事？

你知道得太多了！喂，门口有个快递快来拿一下！

铺垫了这么多，其实我要说的是《无人区》讲的是荒漠的故事，那里野蛮、险恶、没有规则约束。而在我看来，我们所身在的中国游戏行业也是这么个荒漠。在这里，由于人傻、钱多，厂商随便无视产权的保护，理直气壮地抄袭是最司空见惯的现象。开发游戏是为了让玩家觉得好玩？不不不，挖空心思让玩家踩着点付费才是根本。所以你看同是游戏发布活动，国外的网游厂商尚能跟你谈论游戏本身，国内厂商却在散发的通稿里大谈“第N代游戏收费方式”。

在看电影的时候，由于开了上帝视角，观众们或许会意识到，生活在无人区的荒漠是多么可怕的一件事，身在其中的人们游走在道德和法律之外，像大自然的野兽一样为了生存而不择手段，并最终走向灭亡。身在其外的人自然不会想选择那样的生活，但如果你身在其中呢？

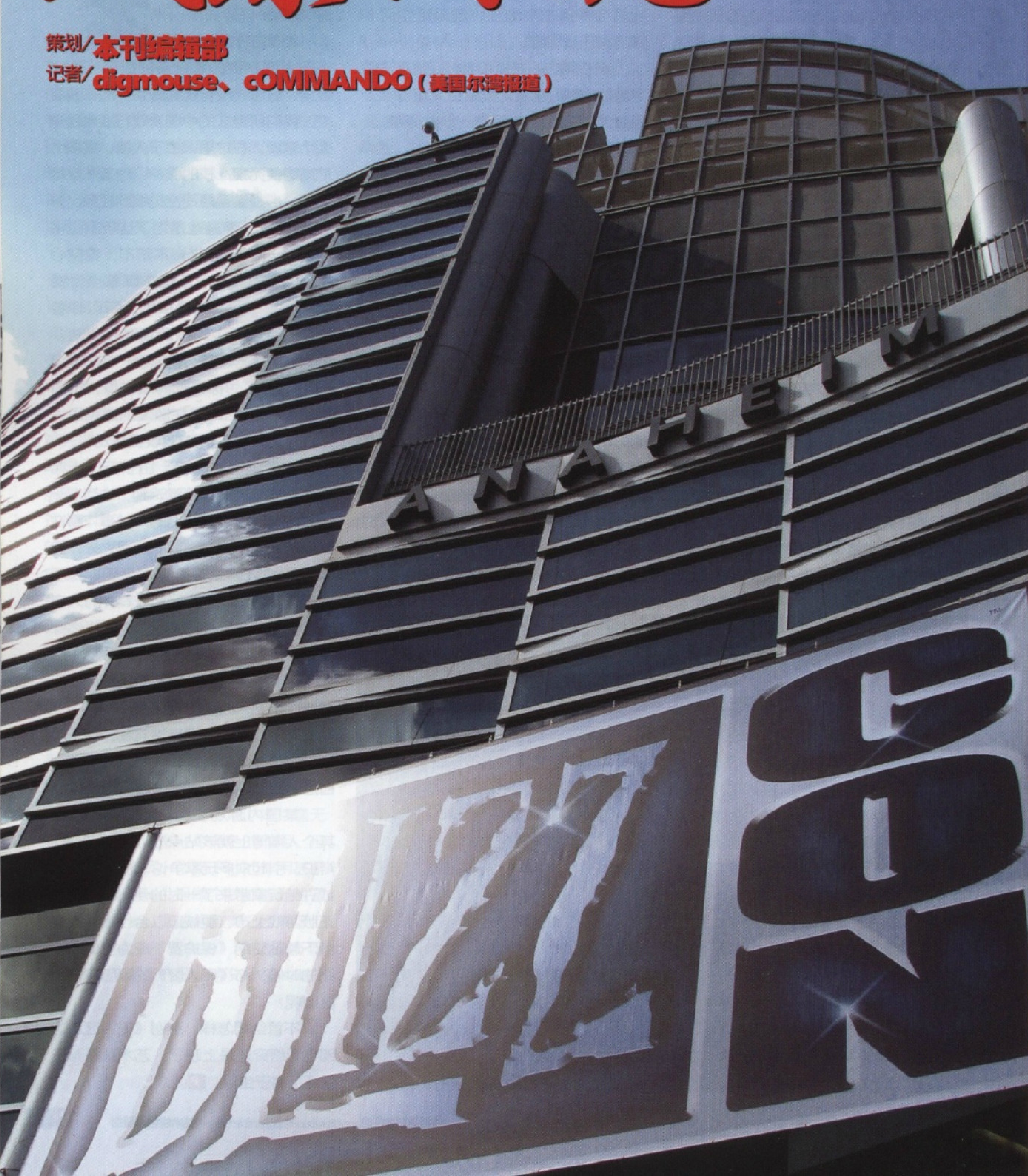
这样似乎就可以理解中国游戏行业的困境，一方面行业在一片荒漠中生存下来了，另一方面仍然混乱、缺乏规则和自律，结果就是人人胡来，又人人自危，缺乏道德，其实也没有安全感。

某国内游戏下载站的站长一直在其个人微博上就该站点的盗版行为进行辩护，引起众多玩家争论。盗版的行为或许给玩家带来了一时的便利，但是当正版游戏上市，要被迫以合作形式向盗版下载站交纳“保护费”成为行业潜规则的时候，与《无人区》的黑店有什么区别呢？

不管结局怎样，感谢《无人区》这部电影终究还是上映了。艺术真是源于生活，高于生活。P

来自安纳海姆的
风暴传说

策划/本刊编辑部
记者/digmouse、cOMMANDO（美国尔湾报道）



综述

很高兴再见到你，BlizzCon

本节撰稿/digmouse

我不敢说自己是极端资深的暴雪游戏玩家，接触暴雪游戏是2000年时被同学拉去见到的《星际争霸》，然后呢？大概这十几年的游戏生涯都砸在《暗黑破坏神Ⅱ》《魔兽世界》《暗黑破坏神Ⅲ》和《星际争霸Ⅱ》上了。和很多同龄玩家一样，暴雪游戏伴随着我们成年前后的大半游戏时光，从5年前进入这个行业起，BlizzCon就是一个梦想。

所以前往加州的这趟旅程对我来说，还包含着一种朝圣的意味。

在美国朋友从洛杉矶国际机场接我到安纳海姆的路上，给我最深刻的印象是："好像GTA5啊……"BlizzCon例行举办地安纳海姆是洛杉矶市东南的一座小城，属于仅次于纽约都会区的美国第二大城市群洛杉矶都会区，它所属的行政区域可能更出名一点：橙县（Orange County）。这里距离暴雪总部所在的尔湾市（Irvine）仅有几十分钟的车程，想必也是暴雪选择在这里举办BlizzCon的重要原因之一。

从2005年第一届BlizzCon开始，安纳海姆会展中心（Anaheim Convention Center）就是它的固定举办地，它的对面就是著名的迪斯尼乐园，是所有来到加州的游客不可错过的圣地（可惜我错过了）。11月7日晚上前往会展中心领取入场证的时候，门外的玩家就已经排成了长队，甚至真的有玩家携带全套野营装备，只为第一时间拿到门票并在第二天早上最早进入场馆。今年参展玩家的礼品袋（Goodie Bag）除了证件以及场馆地图等材料之外，赠送的特殊限定品则是暴雪6月份注册的"Cute But Deadly"商标下的巫妖王、凯瑞甘与暗黑破坏神萌版手办。

除了每年BlizzCon都不会缺少的游戏发布、开发团队交流会、玩家活动和现场试玩之外（详见后文的具体报道），重头戏当然是开幕式与闭幕式了。暴雪总裁Mike Morhaime久违的身影出现在会展中心D区的主舞台上时，大约他也对时隔两年重新回到这里百感交集吧，那句"我想死你们了"（I miss you guys）应该是他的心声。在整个业界，你很难找到另一位对自家的作品仍然充满激情并时刻与玩家互动的总裁，给我印象最深刻的是第二天在《星际争霸Ⅱ》舞台上Jaedong和Dear的半决赛上演的时候，Mike站在场地的外围，看到有很多玩家席地而坐或站着观看比赛，主动找到工作人员将前排原本保留给暴雪员工的座位前的隔离带打开，并招呼周围的玩家坐下观看比赛。与玩家的互动是BlizzCon的一部分，也是暴雪企业文化的一部分。

开幕式上乃至整个BlizzCon让我印象最为深刻，或者说最感动的一幕，是暴雪副总裁Rob Pardo在谈论完他负责的全新项目《炉石传说》之后，讲起了他对《魔兽世界》和"魔兽争霸"系列的热爱，谈到了这个已经成为不朽的MMORPG早期的历史，他不无戏谑地说："《魔兽世界》的第一个战场其实原本并不是一个战场，而是旧希尔斯布莱德丘陵。"他谈到《魔兽世界》乃至MMORPG史上第一宗大型恶性传染病事件：祖尔格拉布的腐坏之血传染事件；他谈到现场有多少玩家亲历了自己服务器的安其拉之门的打开；他问有多少玩家在第一次穿过黑暗之门时激动得浑身发抖……他说，BlizzCon是全世界的暴雪游戏玩家认识新朋友，交谈自己在同一个世界里的趣闻的场合。《魔兽世界》的开发团队来自一个"龙与地下城"文化浓厚的国度和企业，创造《魔兽世界》是因为他们想塑造属于自己的DnD传奇，"我代表暴雪的所有人，感谢你们在这么多年里，让我们有幸成为你们的地下城主（So on behalf of everyone at Blizzard, I want to thank all of you, for letting us be your Dungeon Master all these years）。"BlizzCon的存在，便是给予玩家他们所能给予的最好的回报。

2005年的BlizzCon只有区区数千人参展，只租用了安纳海姆会展中心一半的场地；2013年的BlizzCon参展玩家则超过2.7万人，它的盛况以网络直播和DirecTV电视直播的方式向全世界的玩家播放。此外，在开幕式上有3款游戏得到了详尽的介绍……

时隔两年的BlizzCon，正处在暴雪在移动与免费游戏时代交替的转型期，这个转型期并没有很多人所预料的阵痛，《魔兽世界》《星际争霸Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅲ》都在以不同的步伐继续前行，《炉石传说》和《风暴英雄》（暂译，Heroes of the Storm）很快也要替这家有20年历史的企业开拓新的疆土。在PC游戏挣扎前进的过去10年，暴雪是整个业界屈指可数的独守PC平台的巨头之一，在移动游戏和主机游戏愈加强大的今天，它拥抱了一切潮流，但也从未抛弃自己的根基。很多人说，暴雪遇到了困境，《魔兽世界》在下滑，等等等等，但亲历BlizzCon给我的最大的启示是：这是一家完全不能用所谓的游戏产业常识去评判的企业。它拥有一群最狂热最忠诚的玩家，和一群与自己的玩家同等狂热的开发者们，它缔造的传奇经历了时间、金钱和冲击的洗礼，一旦进入过暴雪的宇宙，没有人可以真正地永远离开。

同样是游戏展会，PAX East或E3多了一层竞争与商业气息带来的浮躁与喧嚣，而BlizzCon的空气中却只有对同一个游戏世界的热情在燃烧，这种执着与忠诚，或许我们只能在QuakeCon上看到吧。

这是不是暴雪最好的时代？我们很难说，但这一定是一个值得所有暴雪游戏玩家欢呼的时代。P


1


2
STARCRAFT


3
DIGMOUSE
PRESS 2013


4


5


6
BLIZZCON
ANAHEIM CONVENTION CENTER
STARCRAFT


7

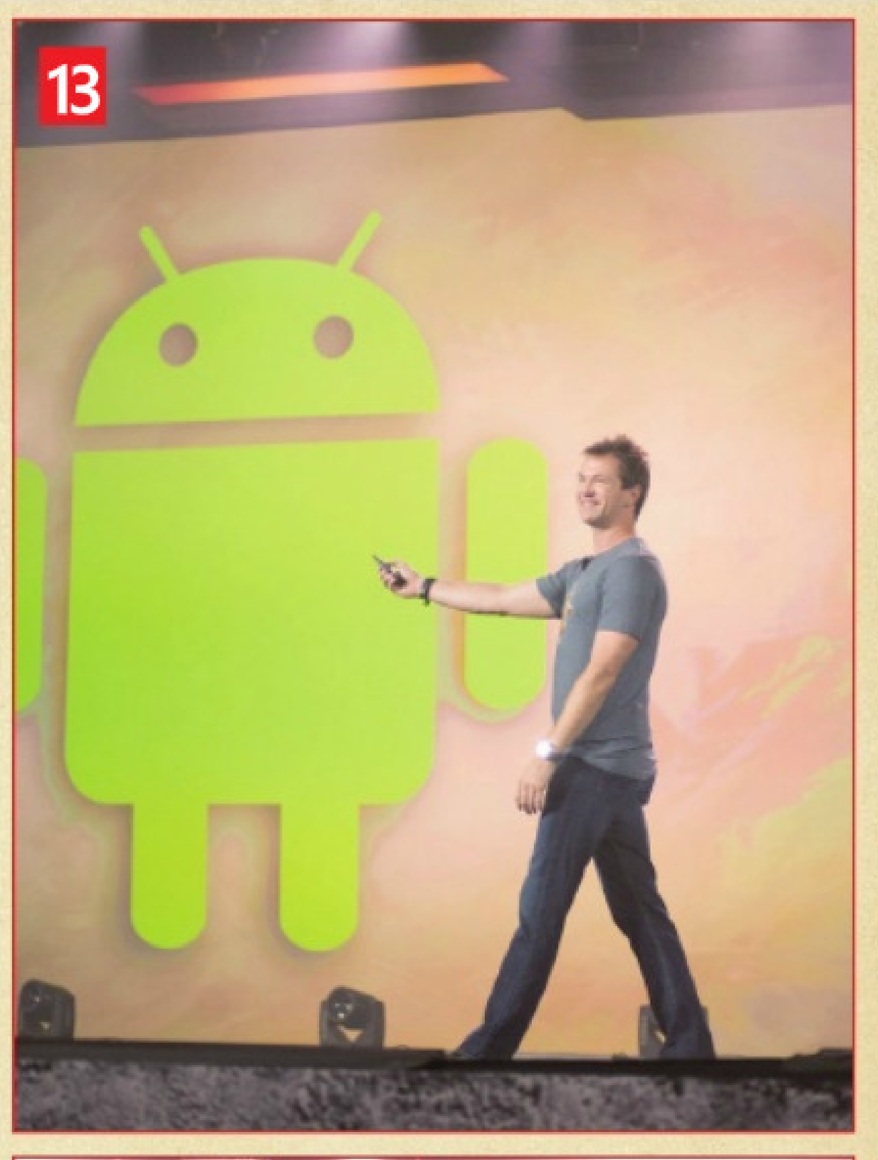

8


9
STARCRAFT
CHAMPIONSHIP
SERIES


10


11















1.位于迪斯尼乐园对面的安纳海姆会展中心外景
2.开展前一天暮色中的展区入口
3.本届展会的入场证件，加尔鲁什契合了《魔兽世界》资料片公布的重头戏
4.第一天场外早早开始排队的玩家
5.箱子里有什么？能开出橙装吗！
6.据本刊记者的观察，早上的队伍至少有800米长
7.开馆时蜂拥而入的狂热玩家
8.大家都跑着进去想占一个好的开幕式位置
9.开幕式上谈到《星际争霸Ⅱ》时，作为“星际”狂热玩家的Mike难掩激动
10.此次《暗黑破坏神Ⅲ》投入了不少精力和时间讲解资料片的各个方面
11.出人意料的是，这竟是鬼蟹（右）的最后一次公开露面
12. Chris Metzen宣布《魔兽世界》资料片《德拉诺之王》
13. Rob Pardo宣布《炉石传说》登陆Android时全场欢声雷动
14.摆在D3试玩区域边上的大号泰瑞尔雕塑
15.还原度极高的吉姆·雷诺
16. Megabloks拼装玩具是现场最火爆的玩具类周边展台
17.呃，这大概就叫种族优势吧……
18.服装设计大赛冠军Svetlana Quindt和她的神族巫师造型

















19.《魔兽世界》竞技场的最终总决赛
20.《魔兽世界》竞技场全球总决赛的冠军奖杯
21.《星际争霸 II 》WCS世界总决赛的奖杯
22.枪兵王子Maru在对战房中
23.这张sOs与主持人Paul "Redeye" Chaloner的背影颇有意境
24.sOs举起世界冠军奖杯的瞬间
25.闭幕式仍然由暴雪COO Paul Sams主持
26.今年BlizzCon的闭幕音乐会由加州本地成名的摇滚乐队Blink 182演出

《炉石传说》从蓝图走向现实

本节撰稿/杂草

Rob Pardo在本届BlizzCon的开幕式上，登台讲述他主导的《炉石传说》项目时曾不无自嘲地说：“这是我们第一个公布和进入测试在同一年发生的游戏。”的确，这个年轻的小项目经历的时间远远少于它的那些动辄百余人开发的兄弟大作，它还是暴雪进入新领域的一块试金石，因此它的未来所受的关注，不论在公司内外都并不比《魔兽世界》《星际争霸Ⅱ》或者《暗黑破坏神Ⅲ》少。

1/游戏的新调整

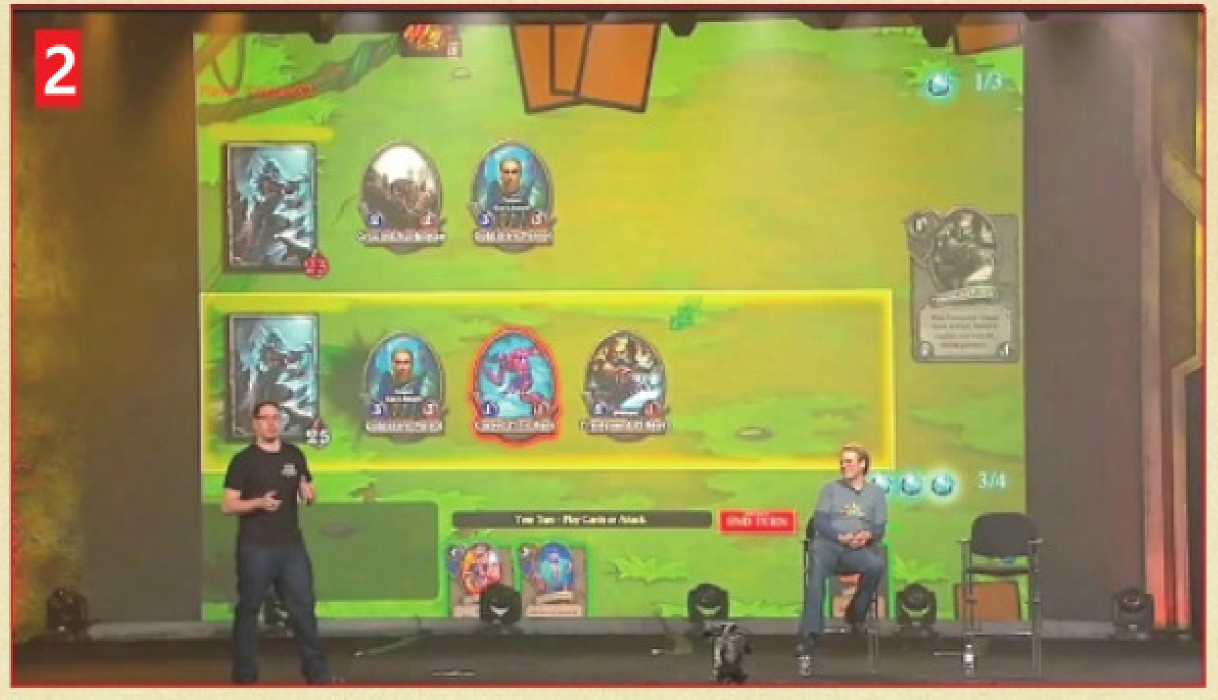
公平性，从来都是玩家最想要的，在公平的环境下进行游戏，玩家的个人技术才能更充分地体现。目前流行的猎人放狗流，乃至几乎什么职业都可以用的鱼人流都让笔者头疼不已，鱼人那恐怖的战吼会唤起每一个《魔兽世界》玩家的痛苦回忆，如今这种被大军围攻的感觉也在《炉石传说》里重现。我曾经也怀疑过暴雪是否有考虑过目前职业平衡的问题，因为笔者面对过的猎人，除了那些真的是很菜的之外，胜率极低。

在嘉年华上，开发者公布了一个系统调查结果：连续3天记录所有9大职业在大师3星的比赛中的胜率。可以看到在该记录上职业的胜率极其接近，并没有哪一个职业明显低于其他，当天胜率最低职业的也只和最高相差13%左右。数据是不会说谎的，如果你相信的话，高水平的比赛中，游戏是相对公平的，但是在低分段可就不那么回事了。

在卡牌属性方面，暴雪将要把精神控制的消耗从8提高到10点法力，牧师在低分段战斗的后期因为这张卡牌而具有相当强大的优势。而针对猎人的铺场速攻，饥饿的秃鹰的生命值将会从2降低到1；同样是猎人，暴雪觉得由于放狗这张牌的存在，使得这个职业可以在没仆从的情况下也能发动一次强力的进攻，但是他们还在研究要如何改动。笔者认为猎人成也放狗败也放狗，一个职业不应只有一种玩法，与其改变卡牌，不如保留其冲锋的设定，新增其他更有趣的机制来

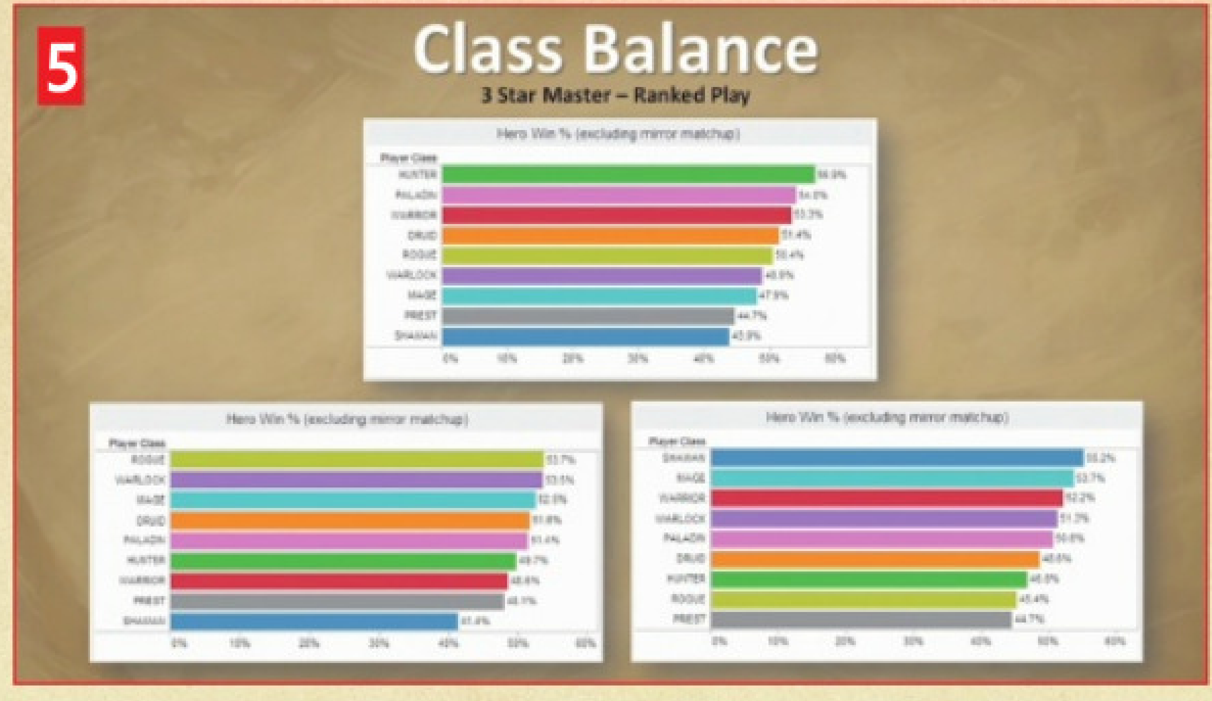
1.暴雪众多的老员工都是卡牌游戏的狂热爱好者
2.早期的《炉石传说》的界面，拥有更接近一款实体游戏的拟物化造型
3.早期的牌库界面，繁杂到让人头晕
4.提出如今我们看到的竞技场选牌体系的是高级制作人Hamilton Chu



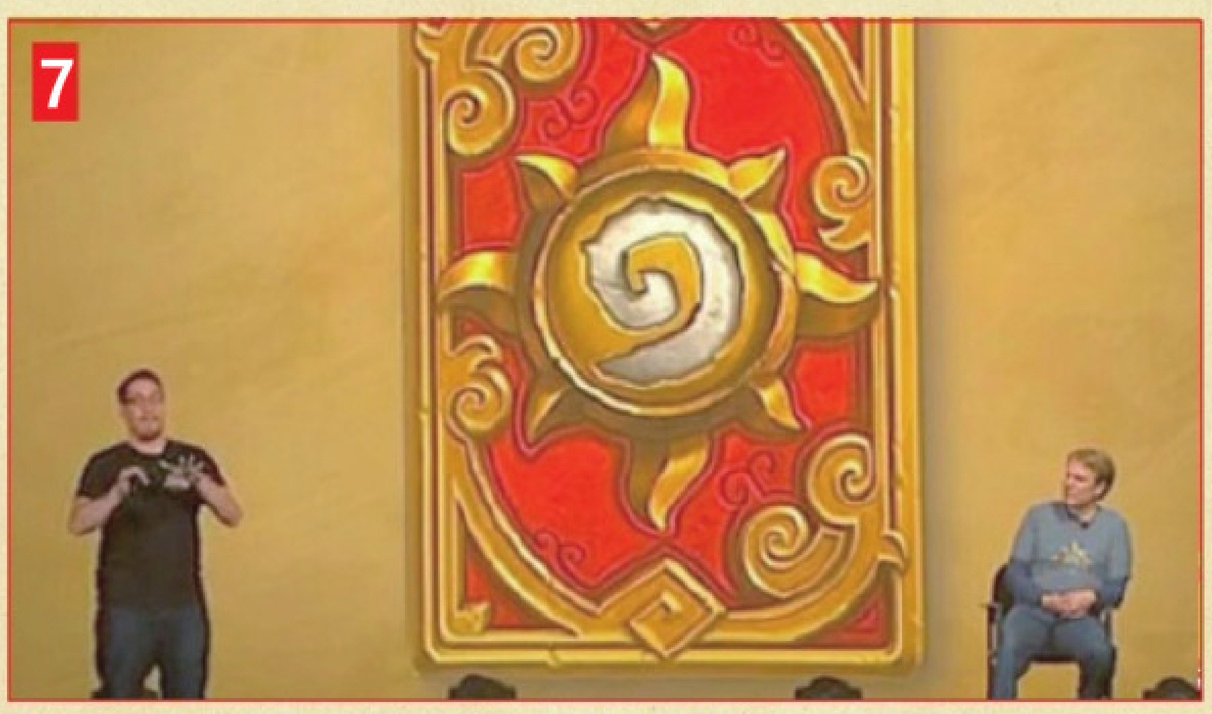






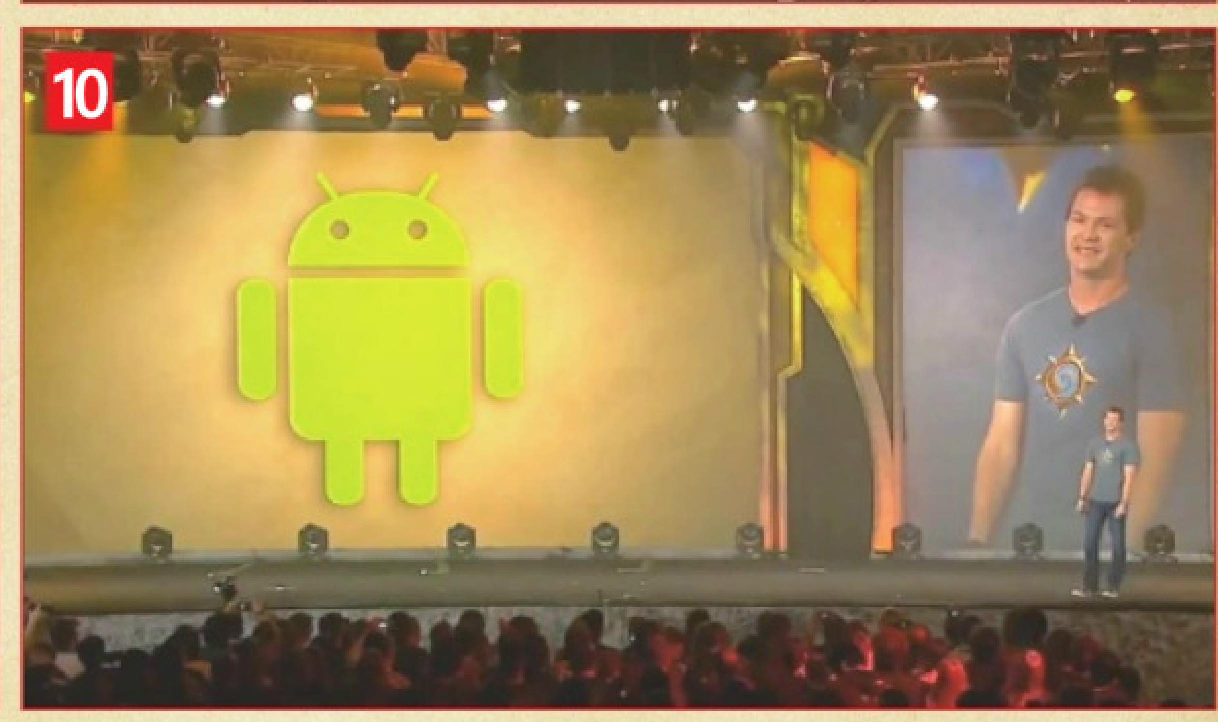












5.高端分组连续3天的职业胜率
6.已经于本文截稿之际上线的新补丁中的等级系统图标
7.新的等级系统会奖励玩家独特的卡牌背面图案
8.牧师的精神控制会从8费提高到10费
9.猎人的放狗一波流也会被改动
10. Rob Pardo在开幕式宣布《炉石传说》将来到iPhone和Android

孵化出新的玩法。

在目前版本，《炉石传说》的匹配系统和《星际争霸Ⅱ》非常相似，玩家需要通过连胜来晋级，从新手到宗师共9个组别（宗师并未开放），其中青铜到大师组别里每个阶段都有3星。玩家在对战模式中获得连胜以晋级到更高的组别，系统将把同组别内实力与你相近的玩家匹配给你。这个系统目前存在透明度与公平性缺乏的问题，第一，奖励给玩家的奖章不一定能代表玩家的实力，因为玩家不会因为失败太多而被降级；二，目前每个分组内都包含了太多玩家，因为在游戏初期，依靠某个职业某个牌组即可轻易获得多次连胜，到达相当高的组别；三，连胜机制没有考虑过卡牌游戏的运气成分，特别在于玩家实力水平在获得提升之后，多次的连胜在一次手气不佳的战斗中终结，可能还输给了实力相差甚远的其他玩家。

在嘉年华中，暴雪宣布游戏将会引入全新的等级机制，该机制将会让玩家晋升等级的过程更具透明度，让顶级高手之间的差距会更加容易辨别。系统会引入全新的等级体系，从最低的25级“愤怒的小鸡”到最高的1级，每个等级都会有所属的图标和奖章，每个月所有玩家的等级都会被重置，从最低开始。玩家每胜出一次即可获得一枚星章，获得足够星章即可升级。连胜将会获得额外星章，在高等级的玩家如果失败一次将会失去一颗星章，而在1级之后就是特殊的等级：传奇（暂译）。当玩家晋升到传奇等级，在赛季结束之前都不会被重置，传奇等级会在图标中央显示数字，让你能了解自己在所属区域的实际排行，这个排行会每24小时更新一次，但传奇等级不会在新等级系统刚上线就会实装。同时，只要参与了天梯比赛的玩家都可有全新的牌背奖励：参加当赛季的比赛可获得牌背，而且每个月都会推出新的牌背供玩家收集。

为了进一步鼓励玩家参与天梯比赛，暴雪还将推出金色英雄形象。当你利用某个英雄完成500场评分比赛之后，你就会解锁该职业的金色带动画头像。之后当你玩这职业的时候就自动以金色版本出现。每个英雄都有自己独特的动画，就跟金卡一样。

这个新系统首先给玩家提供了参与天梯比赛的动力，为《炉石传说》注入了更多的收集元素。新系统分25个等级，每个月清空，能让系统更好地评估玩家的技术水平。高等级的玩家会因为失败即降级的存在而认真对待每一场比赛，保证高等级的玩家具备与其等级相称的实力，而不是金钱。

笔者认为目前所谓直升大师级的牌组的存在是一个相当不好的现象，利用它们玩家只要按图索骥，加上一点运气就可以登上与他们的技术不相称的分组，这类卡组会降低玩家开发新牌组的动力，某种意义也是玩家技术水平提升的障碍。降级的设定应当覆盖到所有的等级，但是在中低等级时，可以改为连败，相当于连胜获得额外星章。另外，刚升到更高等级的玩家，和很久没登录的玩家，可以考虑在一定时间内匹配到比之前略低的分组，但保留等级，这样就会保证玩家升级之后不是依赖纯粹的好运，几天没玩的玩家也不至于一上线就被高手虐杀。

目前战斗模式下由于套路相对固定，而未排名模式下又出现了玩家水平参差不齐的状况，玩家更乐意在相对公平得多的竞技场模式下进行游戏。针对那些喜欢竞技场的玩家，未来竞技场的连胜次数将提高到12次。笔者也对竞技场抱着很大的希望，这是一个电子卡牌游戏中前所未有的游戏机制，玩家没办法提前设计牌组，完全看你的运气，更重要的是你的实力，我们完全有理由相信日后的《炉石传说》赛事中会出现竞技场项目。

新补丁对游戏体验方面开刀不少，而针对游戏系统本身也有许多值得期待的新改动。比如将会允许玩家掉线之后重新连接，目前玩家在断开连接时是直接判负，移动平台的网络质量并不稳定，有了这个系统之后会有效改善用户体验，减少玩家的挫败感。另外，游戏将引入卡牌游戏中常见的资料片设计，将带来许多激动人心的新卡牌。

当然最重要的新闻当属全新的游戏模式：历险。这是一个单人的PvE游戏模式，玩家将会挑战强大的首领，获取全新的卡牌。这些获得的卡牌是会变化的，以保持新鲜感。新模式的加入不但完善了游戏的体验，并且历险模式让玩家有了另一个获取卡牌的渠道，不仅限于竞技场，再加上日后新增的卡牌，更多的卡牌意味着更多的战术套路，而这是卡牌游戏最核心的要素。

2/酒馆老板邀请赛

在本届嘉年华上，暴雪还官方主办了首次《炉石传说》的国际性赛事“酒馆老板邀请赛”，这届赛事邀请了8名8名电竞圈内的名人。其中Artosis、Trump与Kripparrian这3位公认的高水平名人选手是比赛的焦点，其中Trump被寄予很大期望，而著名解说Day[9]则在首轮就惨遭淘汰。

到了半决赛战事变得白热化，半决赛第二组是由Artosis对阵Trump，Artosis使用战士，Trump使用牧师，Artosis有大量的仆从，并且抽到了两把武器，而Trump缺少低费用嘲讽仆从，没有阿古斯防卫者与森金持盾卫兵，换了伊瑟拉和拉格纳罗斯；而Artosis可以一直攻击Trump的英雄，Trump则只能被动作战，硬吃伤害，无法控制对手的仆从，最终导致Trump爆冷出局。











11.内部测试中的iPad版《炉石传说》，在现场的媒体区域也提供了试玩
12. Artosis至少算是了结了一个夙愿——在BlizzCon上拿一个冠军，虽然并不是他梦想中的《星际争霸》
13.酒馆老板邀请赛：自知无望的Kripp以一张暴风雪（Blizzard）将Artosis送上冠军王座
14-15.暴雪嘉年华参会玩家和虚拟门票的奖励金卡：牛头人酋长乐队









16.在天梯最高等级的大师3星玩家中有44%的玩家没有花过一分钱
17.竞技场将从最大9胜提高到12胜，也会给予更多更好的奖励
18.牛头人酋长乐队进场时的酷炫特效
19.《炉石传说》开发团队的合影，对，只有这么点人

在决赛中Artosis对阵Kripp，第五场是最精彩的一场。Artosis使用战士对使用牧师的Kripp。在这场比赛中Artosis仍旧是之前那套快攻流战士牌组。比赛开始，双方的手气都不错，战士抽到了炽炎战斧，打下速攻流的基础；而法师拥有核心卡牌法师学徒和水元素，使得法术消耗降低，并且水元素高生命值和冰冻特效可以有效遏制攻击。战斗一开始法师就通过学徒来施放出一个免费的镜像进行防御，战士继续通过阿拉希武器匠再装备武器保持对法师的手牌数量压制。7费回合Artosis的手气很好，用战歌指挥官加上狼人再配合监工让狼人打出一次17点的伤害。9费回合，法师剩下5点生命值，对方则有13点生命值加1点护甲，而法师手上攥着一张炎爆术，场上自己有一个水元素，伤害只有13点。于是Kripp用炎爆术击杀了狼人，用水元素击杀了战歌指挥官。然而法师没有料到的是，Artosis抽到了麻疯侏儒，而他之前的手牌是监工，战士放出了监工，加强了之前那个监工的攻击力，攻击法师，并放出麻疯侏儒，此时Kripp只剩1点生命值。但是Kripp的运气彻底了背叛他，他抽到的是暴风雪！虽然这张范围伤害法术可清光Artosis的版面，但麻疯侏儒的亡语效果的伤害会反而要了他的命，自知没有夺冠的机会，Kripparrian无奈祭出暴风雪自杀。历史性的时刻诞生了，Artosis赢得了世界上第一个《炉石传说》世界冠军！

在今年3月，暴雪副总裁、曾担任《魔兽世界》首席设计师的Rob Pardo在PAX East上正式公布《炉石传说》，并且宣布它将会是多平台游戏，覆盖PC，Mac和平板电脑。大概封闭测试开始时，网上就流传了iPad运行《炉石传说》的截图，此后被证实是真的，暴雪的确正在研发平板电脑版本，但对于是否有手机版本，网上流言纷飞，甚至有一些媒体传出暴雪“没有相关计划”的消息。到了嘉年华现场，玩家终于可以第一次在移动平台上战一盘《炉石传说》了，在现场试玩区域提供了许多iPad和Windows 8平板电脑供玩家提前体验平板上的《炉石传说》。不过对于粉丝们来说，本届嘉年华最大的惊喜莫过于Pardo亲自宣布即将登陆两大智能机平台了，而当大屏幕出现那台运行着《炉石传说》的“土豪金”时，主舞台顿时响起雷鸣般的欢呼，玩家的胃口已经完全被吊起来了，高喊着“Android! Android!”，这时候大屏幕上的可爱的绿色机器人让全世界《炉石传说》粉丝为之振奋，在PC平台耕耘多年的暴雪，终于朝着移动游戏的方向踏出了迟来的一步。

3/总结

《炉石传说》在一开始就奠定了其多平台战略，使用了专为多平台开发的Unity引擎，减少了不需要的社交元素，比如无法与陌生人聊天等，简单但精致的图像元素不需要太高的配置。这些要素相当照顾移动平台快节奏但低性能的特点，另外在智能手机上还有许多PC不具备的传感设备，比如NPC和蓝牙。“炉石”不妨引入移动设备之间快速对战功能，打开NPC，两台手机背靠背即可开始对战，让手机网络游戏从独乐乐变成众乐乐，让玩家结识现实朋友，建立更坚固的关系。游戏总是和朋友一起更好玩，我也期待某一天朋友聚会时不是各看各机，而是能欢乐地来一盘“炉石”。

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

《暗黑破坏神Ⅲ》少年，开始冒险吧！

本节撰稿/digmouse、人人都是与命运抗争的斗士

呃，我说的不是《无尽的任务》。

对于《暗黑破坏神Ⅲ》的开发团队来说，摆在他们面前的最大的任务是在《夺魂之镰》和今后的更新中重新激活D3的内容丰富程度，巅峰等级与地狱火戒指的加入远远不够。

1/夺魂之镰

从Gamescom上公布新的“冒险模式”以来，这个模式经历了数次显著的变化。公布时的“Loot Run”模式看来只是个占位用的临时名字，这个随机地城刷怪模式的正式名字叫“奈法雷姆秘境”（Nephalem Rift），玩家在冒险模式中会从怪物身上获得名为“奈法雷姆钥石”（Nephalem Keystone）的物品，将它带给城镇中的欧雷克（对，就是A1给你开先祖任务的那个灵魂）可以打开一个通往随机地下城的传送门。

名为“随机地下城”，意味着其中的一切都将完全是不确定的，有多少层？随机，最多10层；有什么怪物？A1到A5的所有怪物都会混杂在一起；场景是什么样的？随机地图，每一层的内景也都是随机的，甚至连怪物密度都会是随机的。在秘境内玩家需要击杀一定数量的怪物，直至名为“秘境守护者”（Rift Guardian）的Boss出现，你猜怎么着？嗯，这Boss也是随机的。

冒险模式不变的根本是沙盘化的游戏体验。在冒险模式下，玩家熟悉的故事剧情将不复存在，所有的任务和相关NPC都不会出现，也不会有各种剧情相关的事件阻挡玩家前进，实际上在进入冒险模式后整个从A1到A5的游戏地图是全部解锁的，玩家可随意在5幕之间的任一传送点往返，随意杀怪和完成各种地城与事件。但这还不够，总要有一个指向性的系统，给玩家在冒险模式中游玩的理由。这个理由便是冒险模式的另一项核心：赏金。

玩家在冒险模式中打开大地图，每一幕都会随机出现5个名为“赏金”（Bounty）的奖励目标，这些目标包含击杀Boss、完成事件、击杀稀有怪或者完成一个地下城，因此冒







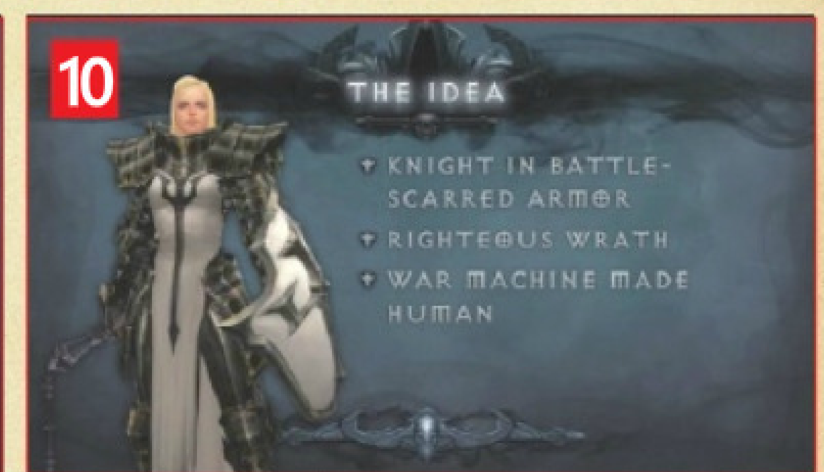




1.是的，奶牛关，奈法雷姆秘境里的奶牛关
2.新的开始游戏界面，难度选择平滑化了
3.新的难度体系，4个难度模式的设定没有了，魔物威能系统也被取消了
4.主界面下冒险模式与故事模式并列
5.冒险模式的大地图上会标注出所有赏金目标的位置











6.《夺魂之镰》新增的第五幕中玩家将来到威斯特玛和混沌要塞
7.死亡后和主机版一样有了原地复活选项
8.巫师的61级新技能黑洞
9.十字军的若干个概念设计图，总体秉承了重装甲职业的风格
10.十字军职业的基本设计理念：身经百战的重装勇士、正义之怒和人形战争机器
11.十字军的核心技能之一：天堂之拳
12.D2中圣骑士的招牌技能：祝福之锤回来了！
13.新的暗金装备大多都带有极为独特的专属特效

险模式下的怪物分布与任务相关的事件也都发生了改动，例如A1的典狱官在冒险模式下不再需要完成王后的任务才会出现，接到杀死典狱官赏金的玩家进入诅咒要塞的监狱就会在中间直接看到典狱官。

赏金模式和奈法雷姆秘境组成了《夺魂之镰》中终极游戏内容的核心，并且冒险模式是和传统的剧情模式，也就是玩家熟悉的“暗黑破坏神”系列的体验是并列的，你并不需要完成剧情模式才能开始冒险，如果你愿意，完全可以从1级就开始在冒险模式下升级，直到满级70。

说到练级，《夺魂之镰》中另一项重要的变化是角色升级曲线和难度系统的全面翻新。以往玩家需要在普通、噩梦、地狱和炼狱4个难度下完成游戏4遍才能达到满级，接触到终极游戏内容，反复完成一个游戏4遍，其实不是多么良好的游戏体验。在《夺魂之镰》中旧有的这4个难度模式将被移除，取而代之的是一套线性化的难度体系和升级方式。新的难度体系与主机版D3的难度设定相仿，从普通、困难、专家、大师，再到70级解锁的最高难度折磨Ⅰ至Ⅵ，总计10个难度选择，玩家可以在开始游戏时随意设定难度，在游戏中也可以随时降低难度。因为4次通关设定的取消，玩家的升级也被平滑化了，怪物的等级会随着玩家的等级提升，精英怪物和Boss的词缀数量也会随着玩家的等级发生变化，确保了一个平滑的升级体验，配合新的冒险模式，《夺魂之镰》的升级过程要快速也舒畅得多。

飞越巅峰

作为如今的《暗黑破坏神Ⅲ》终极游戏内容的重要一环，巅峰等级在《夺魂之镰》中也会发生相当显著的变化。100级的上限将被移除，并且将会变成账号通用，在2.0版本上线后，玩家在当前模式（普通或专家）下的所有角色的巅峰等级经验将会被加到一起重新计算为新的巅峰等级。在巅峰等级下升级则会带来众多玩家呼声甚高的“配点”功能，升级会依次在主属性、攻击属性、防御属性和功能属性上给予玩家一点可供分配的点数，不仅仅再是被动提升的基础属性和魔法物品/金币寻获率，巅峰点数可以提升的属性从基础属性、伤害属性等核心数值到移动速度、拾取距离等功能性属性无所不包，直到800级这个本身已经看起来遥不可及的数字之前，巅峰等级都能给玩家带来非常明确的属性提升，而在800级之后，玩家的后3项属性点数都会到达上

限，之后的巅峰点数将只分配给基础属性。

人型坦克十字军

当然，作为资料片，新职业是不能不谈的。在BlizzCon第二天的游戏系统讲解会上，设计师们重点介绍了《夺魂之镰》中的新职业：十字军。这是一群与《暗黑破坏神Ⅱ》中的圣骑士们同样来自扎卡鲁姆教团的战士，但与圣骑士闪光的战甲不同的是，十字军们更像骑士团中的特种部队，这群战士身经百战，技艺惊人，堪称一辆人形坦克。相比依靠蛮力承受伤害的野蛮人和靠敏捷规避伤害的武僧，十字军靠的是厚重的战甲与巨大的盾牌，盾牌不仅是防御的壁垒，也是他们惩戒敌人的武器。

和野蛮人与武僧这两个近战职业不同，十字军被定位为中距离作战，他们既可以与敌人贴身肉搏，也可以用基于愤怒（Wrath）的法术在中距离攻击。和D2中的圣骑士相似的是，他们的法术极具视觉冲击力，算得上是D3中最具观赏性的职业之一。当然既然他们和圣骑士同出一门，某些标志性的法术肯定不会缺席，祝福之锤（Blessed Hammer，还记得Hammerdin吗？）出现在大屏幕上时，讲解会现场一片欢声雷动。

旧职业也没被忘记，在《夺魂之镰》中，原本的5个职业也都会进行显著的改动，一些过于强大的技能将被修改，像法师的临界质量被动引出的一系列无限冰/执政官玩法会被削弱，野蛮人过于强大的无限先祖之怒也进行了修改，而整个D3都处于赤贫状态的恶魔猎人将得到相当显著的加强，更好的伤害转化能力以及强化的陷阱技能会为这个职业带来亟需的持续输出与生存能力。

所有职业在60～70级则会获得一个新的技能和大量新的符文与被动，例如野蛮人的新技能“山崩”（Avalanche），从天上召唤崩裂的石块造成大量的AoE伤害；巫师的新技能名为黑洞（Blackhole），顾名思义，将敌人吸到一起，用来放陨石再合适不过了；恶魔猎人的新技能秉承了这个职业的远程攻击特性，名为“复仇”（Vengeance）的技能开启后所有攻击都会附带4次额外的远程攻击，成为真正意义上的人形自走机关炮；武僧的新技能“顿悟”（Epiphany）则突出了这个职业的机动性，开启之后所有的近战攻击将自带传送到敌人脸上的特性；最后巫医的技能突出了这个职业爱玩奇怪宠物的癖好，来点食人鱼（Piranhas）怎么样？

让传奇超越传奇

《夺魂之镰》最为重要的变化并不是冒险模式，也并不是新的巅峰等级，甚至也并不是新职业十字军，而是名为“Loot 2.0”的全新物品体系。毕竟，“暗黑破坏神”系列的核心，是杀怪，是从怪物和Boss身上夺取战利品，没有了优秀的物品体系，玩家也就失去了游戏的动力。

在Loot 2.0体系下，玩家的物品掉落会更“智能”化，每一件掉落的物品都有几率依据玩家的职业产生属性，物品的属性分布也会更平稳化，60级装备上出现两位数基础属性的尴尬情况不会再出现，智力箭袋这种奇葩也一去不复返了。物品的属性也会被分类成主属性和次要属性，基础属性、攻击属性和全抗等核心防御属性会被归类为主属性，而移动速度、拾取距离、单独元素抗性等辅助属性被归类为次要属性，这两个分类将会单独出现，你不用再计算在避邪肩甲上出现拾取距离会让你损失多少护甲或者体能，因为它们不会再占用相同的属性栏位。

相比原版D3那大部分平淡无奇甚至是垃圾透顶的传奇装备，新的传奇物品将强大得多，如果你获得了一件传奇装备，它几乎必定会比你身上同部位的稀有黄装强大得多，因为“稀有即是力量”（Rarity=Power）。传奇装备仍然是游戏中最稀有，最难以找到的物品，但开发组除了会让传奇装备变得无比强大之外，还会让它们成为改变玩家玩法的核心物品，新的传奇装备会有众多改变玩家技能或角色特性的独有词缀，让玩家在获得它们之后可以利用这些特效改变自己的玩法，例如幻象之靴（Illusory Boots）让玩家的角色可以穿过敌人移动，或许有了它，我们就不需要在自己的Build里加入移动摆脱技能。

因为这些物品体系的改动，杀怪和获取战利品重新成为了《夺魂之镰》的游戏核心，在一个全民自给自足的时代，交易的重要性大大弱化了，因此暴雪在9月也宣布，金币拍卖行和先进拍卖行系统将会在2014年3月18日关闭，这个时间，或许暗示了资料片或者2.0补丁的上线时间呢。

就在本文的截稿之际，《夺魂之镰》的内部亲友测试也开始了，和以往不同，这次亲友测试邀请了一批活跃的《暗黑破坏神Ⅲ》玩家与社区成员参与，开放的内容也包含了第五幕在内的整个游戏，相信会比原版D3有限的Beta测试提供更多的反馈。

2/亲友测试

我们都还记得这段“末日预言”：

亲爱的莉娅，请时刻把预言铭记在心，因为它是通向世界的救赎的钥匙。

当末日来临时，智慧将失去，

而正义将坠落凡间，

英勇将熊熊燃烧，变成愤怒——

而所有的希望，都将被绝望吞噬。

最后，死亡将会展开它的双翼，遮天蔽日——

命运，则被永久地撕成了碎片。

——《凯恩之书》

8月21日，暴雪在科隆游戏展上公布了《暗黑破坏神Ⅲ》的最新资料片《夺魂之镰》，正如《凯恩之书》所说，智慧天使玛瑟伊尔以死亡天使的身份回归，遮天蔽日……

资料片延续了《暗黑破坏神Ⅲ》的故事剧情，引导玩家









14.完成赏金给予的血石可以用来购买谜之装备或者奖励袋子，也就是D2中的“赌博”
15.PS4版将带有包含资料片在内的所有内容，名为《终极邪恶版》
16.完成赏金奖励的鲜血碎片，可以用来购买属性随机的装备
17.现在在游戏中就可以降低难度，不需要再退出游戏

送威斯特玛的传说之城一路推进至混沌要塞的不洁大厅，最终我们将会面对代表着“死亡”的大天使玛瑟伊尔。

随后在11月9日，在安纳海姆的暴雪嘉年华上，暴雪披露了更多《夺魂之镰》的细节，包括新的装备获取系统，新职业的详细资料，以及在D3原版Beta测试时期就被移除的玄秘工匠系统。

试玩体验

在暴雪嘉年华结束之后大约10天左右，笔者有幸拿到了《夺魂之镰》亲友测试的资格，初入游戏我们就见到了新的游戏模式选项——包括传统的剧情模式以及新加入的冒险模式，笔者手上只有一个“裸体”的60级野蛮人，在草草地搜刮了一下商店装备之后就踏上了新的冒险。

相对于D3原版而言，《夺魂之镰》的装备获取更加平滑，笔者的野蛮人在初入游戏时只有可怜的十几点DPS，但是在笔者进行了一小时左右的练级打宝之后，就成功地换下了身上所有的商店货。此外，D2中的赌博系统也以另一种方式回归了，玩家在完成冒险任务或者是在秘境试练中都可以获得一些被称为“鲜血碎片”的新代币，这种代币可以在新加入的赌博商人处换取“谜之装备”或者战利品袋子，战利品袋子可以开出大量的材料和装备，这直接导致了之前的通刷地图的玩法变成了刷任务，也更加能让玩家利用起自己的碎片时间进行游戏。

在开了几个袋子后笔者选择了更高的游戏难度，和“暗黑3”不同，原作中的魔物威能（Monster Power）已被移除，被新的简单、普通、冒险、大师和折磨1～6所代替，并且玩家可以随时进行难度的降低，在这点更像《魔兽争霸Ⅲ》中通关失败之后的选项一样，我们可以量力而行，选择适合自己的难度。在难度提高之后，笔者感觉最大的麻烦就是需要不断地移动来避免遭受伤害——因为生命窃取被移除了。

游戏改动

游戏加入了附魔和幻化系统，都是在第五幕解锁的玄秘工匠处进行，幻化系统与《魔兽世界》类似，玩家可以将装备幻化成自己已经得到过的装备的外形，譬如双持风剑的野蛮人之类，而附魔则是游戏的新核心玩法之一，玩家可以改变装备上的一条属性直至满意为止，新的装备属性被分为了主属性、副属性和冒险属性，只有相同类型的属性可以进行转换。

此外就像科隆游戏展和嘉年华上介绍的一样，游戏中加入了更多特效强大的装备，比如回城时不受打断的护肩，能让玩家满血满蓝原地复活的项链，无限盾墙的野蛮人腰带，以及新的强力属性，比如减少技能冷却时间和压碎性打击。压碎性打击源自《暗黑破坏神Ⅱ》，玩家在造成物理伤害时会有几率直接减少怪物一定百分比的血量，这一属性在二代中并不起眼的原因是成形职业的单发伤害就已经大于怪物的血量或者是触发压碎性打击的血量，但是在《夺魂之镰》的最高难度下小怪动辄也有几千万的血量，还有CB被改为所有类型伤害均可触发之后直接上升为超越主属性的“第一属性”，因此，暴雪也在本文发稿之时暂时禁用了压碎性打击这一属性，并且宣布对其调整。

之前的科隆游戏展上暴雪也宣布了将移除拍卖行并且更新物品获取模式，在《夺魂之镰》中笔者的感受是由于赌博系统的存在，装备的确更容易提升了，并且更能利用玩家的碎片时间，玩家可以选择上线打几个任务，或者进行一次

奈非天秘境试练，但是传奇装备的帐号绑定则让玩家的交流显得更加捉襟见肘。

《暗黑破坏神Ⅲ》有着市面上一流的打击感和动作引擎，但是游戏后期的内容匮乏以及数值方面的失衡依旧是游戏一直就存在的问题，相对于《暗黑破坏神Ⅱ》更加制式的人物配装来说，三代包括资料片都没能逃脱死命堆属性这一桎梏，并且游戏后期的属性膨胀与当下《魔兽世界》面临的问题如出一辙，总的来说，《夺魂之镰》为我们带来的内容还算令人满意，玩家从游戏2011年的Beta时期就可以看到游戏制作小组在不断地尝试改进游戏，游戏一直在向一个好的方向发展。

最后让我们回顾一下“暗黑破坏神”系列的发展史，来为当下的游戏做一个阶段性总结吧——

18年前，恐惧之王首次登上这个世界。1995年一个名为秃鹫（Condor）工作室的开发组加入了暴雪娱乐，来塑造一个伟大的单机RPG，并起名为《暗黑破坏神》。这款剑与魔法题材的斩杀恶魔的游戏十分符合暴雪的想法，但也有若干的修改——《暗黑破坏神》演变成为了即时战斗，从头到尾充满了砍杀的快感。暴雪对秃鹫工作室的创作能力和创意大加赞叹，在游戏开发了一半的时候，暴雪的母公司Davidson和秃鹫工作室进行了接触，这个工作室最后被重新命名为北方暴雪。《暗黑破坏神》上市后立刻受到了玩家们的追捧，250万份的销量迈出了成功的第一步，成为了暴雪最有影响力的一部作品，成百上千的玩家爱上了这款游戏。和游戏一起推出的还有闻名全球的Battle.net战网服务系统，战网提供了玩家们之间互相交流以及更轻松的多人联机方式。也正是在那时，玩家们第一次接触到暴雪这个著名的游戏平台，之后的《魔兽争霸Ⅲ》《魔兽世界》《星际争霸Ⅱ》都以不同的方式与战网系统进行了完美的契合。现如今最流行的联机对战游戏DotA中屠夫的台词“Fresh meat！”正是向《暗黑破坏神》中的小Boss屠夫致敬。

《暗黑破坏神》发布后没多久，北方暴雪的职员们在短暂的休假后开始开发更精彩的续作——《暗黑破坏神Ⅱ》。游戏总共设计了5个全新的职业，每个职业都有3个独特的技能树，后来闻名世界的《魔兽世界》中天赋树的设计也是来自于《暗黑破坏神Ⅱ》的构想。这款游戏再次将玩家带上了追猎征讨暗黑破坏神以及他的兄弟毁灭之王巴尔和憎恨之王墨菲斯托的旅程。故事设计完毕的3年后，2000年6月29日，游戏全球发售，在发售的头两周就卖出了100万份，一举夺得了当年销售最快的游戏之冠。暴雪每出一部游戏，战网的人气就更加火爆。而《暗黑破坏神Ⅱ》将战网人气度提升到了新的层面。2001年，暴雪发布了新的资料片：《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》。暴雪在此后的9年之内仍然继续发售大量的周边产品，这个系列的人气因此常年不衰，时至今日依然如此，暴雪依旧在为“暗黑2”进行天梯赛季的更新。

但作为一款已为大家津津乐道十余年的游戏来说，玩家们更期待的是“暗黑”系列的续作，在北方暴雪2005年关门之后，暴雪启用了新的制作小组进行D3的开发，到目前为止D3已经发售一年半有余，玩家情绪从最初的过度期待到发售之后的失望，再到后来游戏渐渐修正后的热情回归，也经历了好几个阶段。《夺魂之镰》的公布，以及网络在线直播的普及，都让玩家在没有试玩帐号的情况下以不同方式体验了新资料片。然而在体验过后，我们有了更多的疑问，装备上的逆天特效究竟何去何从？游戏后期的玩法除了冒险模式之外是否还会有更多的体验？《夺魂之镰》能否达到《暗黑破坏神Ⅱ》那样的高度？让我们拭目以待……P









18.在原版Beta中被移除，在资料片中回归的玄秘工匠
19.幻化系统，双持风剑的野蛮人
20.第五幕中玩家将面对死亡天使玛瑟伊尔
21.第五幕在冒险模式下的地图

《星际争霸II》步入免费时代？

本节撰稿/digmouse

《星际争霸Ⅱ》三部曲的第二部《虫群之心》今年年初才刚刚发售，因此本届暴雪嘉年华上我们并没有看到第三部《虚空之遗》的更多信息。首日的《星际争霸Ⅱ》讲解会甚至没有登上主舞台，而是在边上的讲解会专用舞台进行。

在BlizzCon之前，暴雪就已经确认《虫群之心》发布后的首个大型内容补丁2.1即将登陆测试服，而在《虫群之心》发售后9个月才姗姗来迟的2.1究竟会为《星际争霸Ⅱ》带来多少变化就成为了BlizzCon上的焦点之一。

今年《星际争霸Ⅱ》讲解会的主人比较特殊，熟悉的《星际争霸Ⅱ》两大巨头——首席设计师Dustin Browder和总监Chris Sigaty都没有出席，他们目前的重心想必是新作《风暴英雄》（Heroes of the Storm，繁体官译为《暴雪英霸》），取代他们的是高级制作人Tony Hsu、社区经理Kevin "Cloaken" Johnson、被玩家称为“大围巾”的平衡性设计师David "dayvie" Kim以及电子竞技团队高级经理Kim Phan。

1/开门迎客新时代

在2.1补丁中，最显著和重大的改动，莫过于《星际争霸Ⅱ》核心游戏内容的进一步开放。目前《星际争霸Ⅱ》的主力游戏内容是不对免费游戏玩家开放的，免费试玩的新手入门版只能使用人族，只能在游戏大厅中游玩指定的几张精选地图，当然此前加入的“Spawning”（战友免费）功能让免费玩家通过与拥有完整游戏的好友组队来获得除了1v1天梯和战役之外的所有游戏内容，但这毕竟不是最理想的解决方式。而在2.1补丁上线后，《星际争霸Ⅱ》活跃玩家最多的部分，也就是游戏大厅和自定义地图将免费对所有玩家开放，并且新手入门版也不会再限定人族，玩家只需要注册账号，下载客户端，就可以使用所有3个种族进行自定义游戏，玩游戏大厅中的所有自定义地图，并且和完整版玩家组队进行团队模式天梯的功能也依然存在，这意味着《星际争霸Ⅱ》除了战役和1v1天梯之外，所有的游戏内容都已经向所有玩家免费开放。

毫无疑问，向玩家免费开放这个举动是相当大胆的，但无疑，在免费游戏当道的今天，《星际争霸Ⅱ》的这次大胆的改变算得上一次有益的尝试，毕竟，核心玩家所最看重的1v1天梯和战役模式没有受到影响，免费开放的游戏大厅和自定义游戏则从《星际争霸》初代起就是玩家群体最密集的去处。或许有玩家会认为，2.1这么一个等待了许久的大版本补丁，应该有更多显著的功能改动，但游戏大厅和自定义游戏的开放，其实远比游戏内观战或是自动赛事这样的功能更重要，那些功能的确非常有必要加入进来，但归根到底，它们服务的更多是核心玩家，而《星际争霸Ⅱ》如今迫切需要的，恰恰是向更广泛的普通玩家展现自己的魅力，扩展自己的用户群。

具体到游戏内，2.1补丁加入的最显著的新功能莫过于地图领域的“扩展MOD”功能，这个功能使得地图开发者不再需要为每张新地图都重新创建MOD参数来实现自己的功能，使用《星际争霸Ⅱ》编辑器来创建扩展MOD然后将它们发布至战网，玩家就可以把这些扩展MOD用到自定义游戏列表中的任意地图上。

这样一个功能对如今相当活跃的第三方对战地图的制作者来说是巨大的福音，例如备受欢迎的《星际争霸——母巢之战》复刻MOD“Starcraft II: Brood War”或是社区创建的《星际争霸Ⅱ》平衡性改动地图“Starbow”都不需要再为每张新地图进行单独制作和发布，任何一张现有对战地图都可使用扩展MOD功能来轻松转换为这些MOD的单位、语音和平衡性数据，如今在各大主流赛事越来越多使用的GameHeart观战界面MOD也不再需要根据赛事组织者的需求单独制作地图，组织方只需要调用未来的GameHeart扩展MOD就可以自由地将自己的比赛中使用的地图转化为GameHeart版本，给了他们更多的控制地图库的自由。为了演示这个功能，官方也提供了3个扩展MOD供玩家进行测试，这其中就有“星际”一代时极受欢迎的Big Game Hunters（高产矿脉和气矿）模式。

2.1版本中另一项令老玩家兴奋的新内容，则是经典的《星际争霸——母巢之战》背景音乐的加入！暴雪重制了初代《星际争霸》中3个种族的背景音乐供玩家使用，对15年前就战斗在科普鲁星区的老玩家来说，熟悉的Terran One旋律的奏响无疑会让他们泪流满面。

《星际争霸Ⅱ》的战队和群组功能也会得到扩展，战网界面下这两个社交要素中加入了日历和事件功能，方便玩家组织自己的活动，战队还可以将自己的标识上传到游戏中作为印花显示在建筑和单位上，表明自己的组织身份。

最后，在《星际争霸Ⅱ》的2.1补丁中，玩家的种族经验等级上限将从30级提升到35级，升级的奖励则是备受欢迎的Carbot Animation创作的“爆笑星际”Starcrafts风格的印花以及头像。

















1.图中从左到右分别为Tony Hsu、Kevin Johnson、Kim Phan和David Kim（前列者）
2.2.1补丁的PTR上暴雪就提供了BGH作为官方扩展MOD演示
3.另一个官方扩展MOD：水晶矿乱跑
4.2.1中新增的30～35级奖励头像与印花，由Carbot Animations创作
5.BlizzCon上演示的自定义徽标，在2.1正式版本中改为了接近传统印花的设计
6.2.1测试服补丁中的印花形式的自定义徽标印花
7.可选择的《星际争霸——母巢之战》背景音乐
8.战队和群组可以设定活动日历，方便组织练习等活动

2/平衡性与电子竞技

David Kim并未对《星际争霸Ⅱ》未来的平衡性改动做过多的解释，因为在BlizzCon之前，新的平衡性改动地图就已经测试许久，这其中包括了神族先知的速度提升、人族寡妇雷的溅射伤害削弱、机械化单位空军与地面单位攻击升级的合并以及虫族蟑螂埋地移动速度的提高。值得一提的是，平衡性团队正在评估虫群宿主在龟缩打法中的运用，毕竟WCS欧洲区Mana与Firecake那场3个小时的猥琐大战至今仍然历历在目，此外天梯地图库方面David Kim也承诺，在2014年将会更频繁地轮换天梯地图，并且确保备受诟病的团队天梯地图库也会在每个赛季都得到更新。

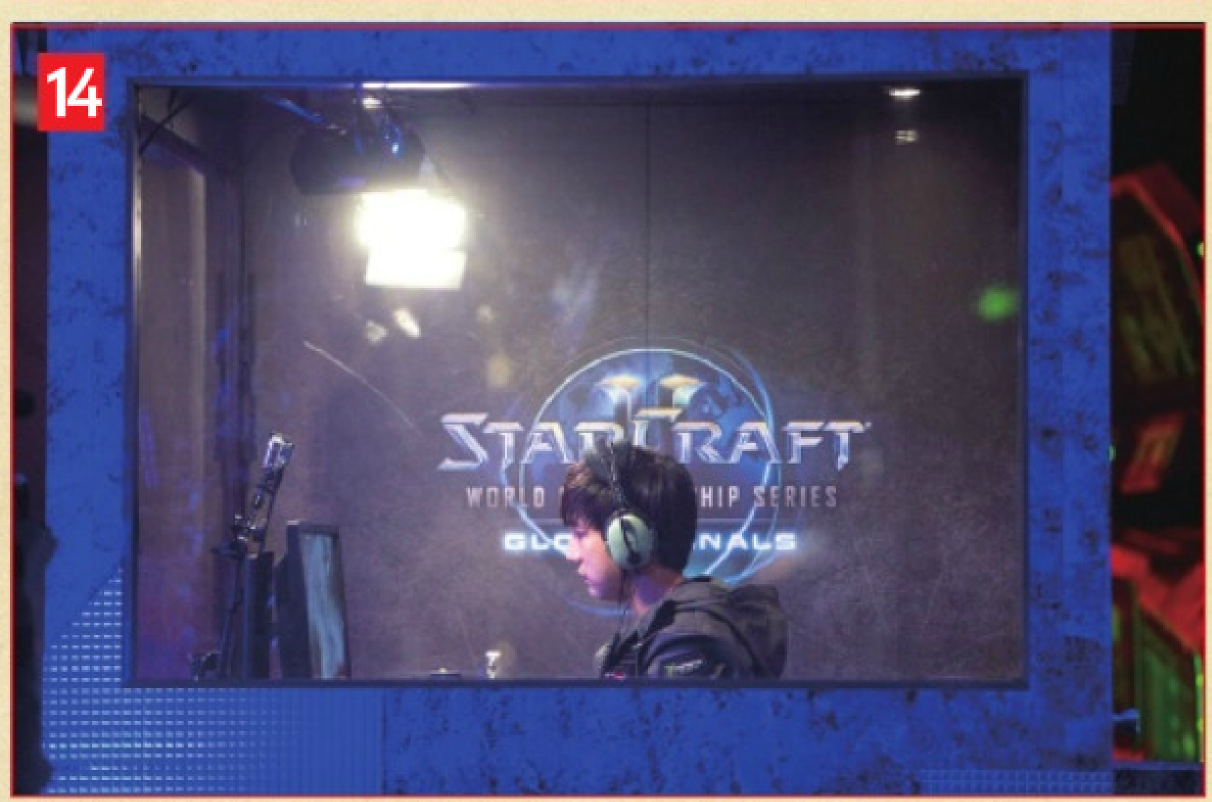
目前负责《星际争霸Ⅱ》全球电子竞技的Kim Phan则在她的演讲中回顾了2012和2013年的世界锦标赛（WCS），今年的WCS采取了与2012年的草根化、国家化截然不同的路径，更着眼于最高水平的世界顶尖选手的较量，但准备与赛制设计上的一些不足导致与玩家和电子竞技社区的沟通并不如想象中的顺畅，复杂与重叠的赛事日程也不方便玩家关注，还缩减了第三方赛事组织的生存空间。因此在2014年，WCS将在保持大体的结构不变的情况下，着眼于修正这些问题，例如更好地在现行体系下鼓励和保护各个WCS大区内本土选手的成长和生存空间，同时设计一个更宽松的赛事日程，不至于给观众带来内容疲劳，也给第三方赛事合作伙伴举办自己的独立赛事的空间。在BlizzCon后公布的2014年WCS正式方案中，这些要素都一一得到了体现：挑战联赛和顶级联赛将一体化和线性化，挑战联赛成为一个赛季中顶级联赛的前置，同时不再要求转播合作伙伴进行直播，转播的主要空间都留给顶级联赛，并且顶级联赛的直播从2013年的每周4天压缩到每周两天，给合作伙伴的赛事留出足够多的空间；WCS欧洲和北美区将进行部分区域限制，绝大部分挑战联赛和晋级顶级联赛的名额将留给这两个大区的本土选手，值得一提的是，对于没有WCS大区的中国，WCS北美将为中国选












9.平衡性设计团队与Carbot为BlizzCon合作创作了名为《削弱的时候到了！》的搞笑动画短片，Dustin Brower和David Kim亲自配音，颇有自嘲风范
10.2.1补丁中还内置了高清的《魔兽争霸Ⅲ》单位模型
11.Mana与Firecake这场消耗战打了整整3个小时4分钟
12.2014年的WCS的体系会更直线和透明化
13.中国《星际争霸Ⅱ》选手将拥有专属的WCS北美区预选赛
14.暴君Jaedong的SC2首冠要在近一个月后的ASUS ROG NorthCon上才会到来
15.sOs的夺冠对困境中的熊津战队来说极为重要，但到本文截稿时他加入了豪门KST战队，熊津战队也结束了10年的历程而解体

手保留预选赛名额，加上通过2013年WCS晋级的Macsed、Jim等选手，2014年的WCS第一赛季将可能最多出现5名中国选手，这对急需世界大赛经验积累的中国《星际争霸Ⅱ》职业圈是一个巨大的好消息。

3/WCS世界总决赛：sOs爆冷称王

对关注BlizzCon的《星际争霸Ⅱ》玩家来说，2013年的WCS世界总决赛是毫无疑问的头号焦点。经过7个多月的血战，16名在WCS积分排行榜上领先的世界顶尖选手在安纳海姆会展中心为2013年的世界冠军头衔和10万美元的巨额奖金展开了争夺，这其中只有瑞典“北地之王”Naniwa一名非韩选手，积分榜的1～15名则全被韩国选手占据。刚刚在第3赛季的WCS韩国区和世界总决赛连续夺冠的Dear、第2赛季世界总决赛冠军Bomber、今年已经拿下4个亚军头衔的“暴君”Jaedong、MarineKing退役之后Prime的新任人族之王Maru以及今年发挥极为稳定的Soulkey都是夺冠大热门，但在这个舞台上，在16强单败淘汰的残酷赛制下，一切皆有可能发生，如同暴雪官方宣传片中所言，“Gosu or go home”（拿出高手的表现，否则就卷铺盖回家）。

16强首轮便爆出冷门：2：3，状态不稳定但公认TvP世界最强之一的Innovation被第2赛季欧洲区冠军duckdeok以3盘手术刀式的战术打击掀翻；今年状态火热，TvP后期近乎无敌，让以稳健后期见长的Rain都束手无策的Taeja则被Dear 3：1轻取；不过，Bomber经历5盘苦战淘汰MMA、Soulkey战胜Naniwa、sOs淘汰HerO、Polt横扫aLive、Jaedong轻取风光不再的Mvp、韩国冠军Maru带走其实早已无法和韩国顶尖选手对抗的神族总统MC倒都是在意料之中。

八强开始的全韩班对抗虽然没有了非韩选手的票房刺激，但整体水平每场都高到爆棚，每一战都让观战的玩家手心捏出一把汗。Bomber用凶狠的连续进攻和复古的自由之翼战术让Soulkey无可奈何，教了全世界的人族在之后寡妇雷被削弱的情况下应该如何打TvZ；sOs继续着他不走寻

常路的PvT战术体系，严丝合缝的防御和神出鬼没的棱镜空投让TvP极具攻击性的Polt仿佛被捆住了手脚一样痛苦倒下；duckdeok虽然2：3落败OSL冠军Maru，但这个比分却像世人证明，他淘汰Innovation靠的绝对不仅仅是3盘精心策划的战术，即便面对Maru潮水般的攻击，他也并非完全没有机会；第一日的最终高潮和决战在王者之路Dear与暴君之间展开，战至第5盘Dear放手一搏决定闪现追猎一波解决战斗，但Jaedong探测到Dear的意图之后神来之笔般点下埋地科技意图伏击，Dear的部队踏上菌毯的一瞬间便被脚下突然钻出的虫海淹没，哨兵全被狗海歼灭，追猎者四面被包围的Dear瘫倒在对战房内双手掩面……

第二日的四强可谓星光闪耀，成就最低的sOs也拥有WCS韩国区四强和第1赛季世界总决赛亚军的履历，另3位则都是早已在韩国或世界舞台上证明过自己的冠军选手。sOs的对手是Bomber，但令人惊讶的是，sOs成熟的速闪电轻巨像体系配合他良好的战术素养和强大的多线能力，让Bomber竟然也无法招架，sOs在先失一盘的情况下，用滴水不漏的防守在接下来的3盘比赛中化解了Bomber凌厉的攻势并最终拿下比赛，再次进入世界总决赛的最终舞台；Jaedong与Maru的另一场半决赛更像是火星与地球的碰撞，每盘都在反复拉锯中进行，直至一方先失去平衡。第4盘二人在霜寒之地上展开了跨越整个地图的多线攻击，最后甚至以一场大换家结束，Jaedong在换家中仍用小股部队消耗着Maru的有生力量，直至他的剩余生化部队已无法与Jaedong的三本虫海正面对抗，剩余建筑不多自知无望的Maru打出gg，Jaedong进入2013年的第5个顶级赛事的决赛。

Jaedong的ZvP已经不再是他的绝对短板，第2赛季总决赛连续击败Rain、MC、Naniwa、First，前一天刚刚战胜Dear都让人对他的ZvP刮目相看，但他没有想到的是，他的对手，是一个可以读懂人心的恐怖存在。

第一盘，sOs就毫不客气地使出炮台Rush，但Jaedong强大的中期运营让他很快将前期的劣势填补，在sOs的多线空投下多次挽救红血的基地，但他始终没有在全面占优的情况下持续对sOs的经济和兵力施加压力，这给了sOs足够的时间稳固自己的基地，在最终的换家中，Jaedong的犹豫不决让他付出了血的代价，部队被全歼，经济被摧垮的Jaedong只能将到手的胜利拱手相让。第二盘sOs再次选择炮台Rush，这次他的效果就显著得多了，逼退Jaedong二矿，还让虫族付出了更多的农民损失的代价，Jaedong在如此尴尬的局面下选择纯空军，但sOs原本就以空军单位见长，他神出鬼没的凤凰自然不会给Jaedong任何机会，2：0。不信邪的Jaedong在第三盘继续无视炮台Rush选择裸双，这次他赌对了，但sOs永远有自己的小算盘，这次则是偷矿，但Jaedong中期的飞龙转型让以虚空和冲锋狂热者为主力部队的sOs无力应对高攻防高机动性的飞龙群，只能拱手让出胜势。第四盘在极地永夜上sOs用出一套极为非常规的战术：单气3不朽纯爷们流！这套战术极端依赖对手的默认不侦察，因此在韩国战术体系下仅仅流行了很短的一段时间，也许正是这个原因，让Jaedong对此掉以轻心，当3个不朽和大量狂热者出现在他的门前时，一切都已经晚了。第五盘，霜寒之地上Jaedong已经无路可退，但不幸的是sOs早已洞悉他愈发不稳定的心理状况和赌徒心态，一次精准的凤凰4兵营压制让Jaedong付出了大量经济的代价，让sOs的三矿毫无压力地运营起来，当3巨像的神族中期部队成型，Jaedong的刺蛇蟑螂混合部队已经不可能为他赢得2013年的第一个也是最重要的一个冠军。

这样，2013年世界《星际争霸 II》冠军的荣耀最终属于了Woongjin Stars的sOs，这位从未被真正看好的神族选手站上了世界之巅！P



16. Naniwa（右）好不容易击败Revival晋级总决赛，却要遇上积分排名第一的Soulkey（中）

《风暴英雄》陌生领域的“暴雪制造”

本节撰稿/digmouse

关注过2010和2011年的前两届BlizzCon的玩家大概会记得有这么一个叫做《暴雪DotA》的东西，最初在2010年的BlizzCon上作为《星际争霸Ⅱ》地图编辑器的展示成果出现，不料玩家对这个喜闻乐见的地图类型的热情超出想像，于是在第二年的BlizzCon上，它以独立作品的面貌再次出现在玩家面前，甚至有了自己的独立讲解会，而游戏的设计则比初版简化了一些，不再那么像传统DotA，各种非传统的地图、防御塔的弹药系统、佣兵营地系统等等新的要素让人对它充满期望。

在Valve宣布《Dota 2》之后，暴雪就“DotA”这个出自《魔兽争霸Ⅲ》自定义地图的标志和Valve打了一场官司，其间还从Riot手中收购了“DotA All-Stars”的产权，但最终和Valve达成和解，《Dota 2》最终顺利面世，而暴雪则保留了“DotA”的非商业社区用途，《暴雪DotA》也随之改名为《暴雪全明星》（Blizzard All-Stars）。

直到2013年，这个项目都是沉寂的，负责开发的Team 1，也就是RTS团队的重心全部放在《星际争霸Ⅱ》和资料片《虫群之心》的开发上，这个项目的进度我们知之甚少，而今年10月17日，暴雪突然宣布它的名字再次更改为“Heroes of the Storm”（如前文所述，我们暂译为《风暴英雄》，繁体官方翻译为《暴雪英霸》，简体官方翻译未定），官方网站和Twitter不无自嘲地写着“之前那个叫《暴雪全明星》的游戏”。虽然只有一段由Carbot Animations创作的漫画版视频，但在MOBA这个游戏类型大井喷已然成为文化现象的今年，暴雪的这一举动引发了如潮的关注，在BlizzCon上，我们必定会看到更多。

1/Team 1的全新挑战

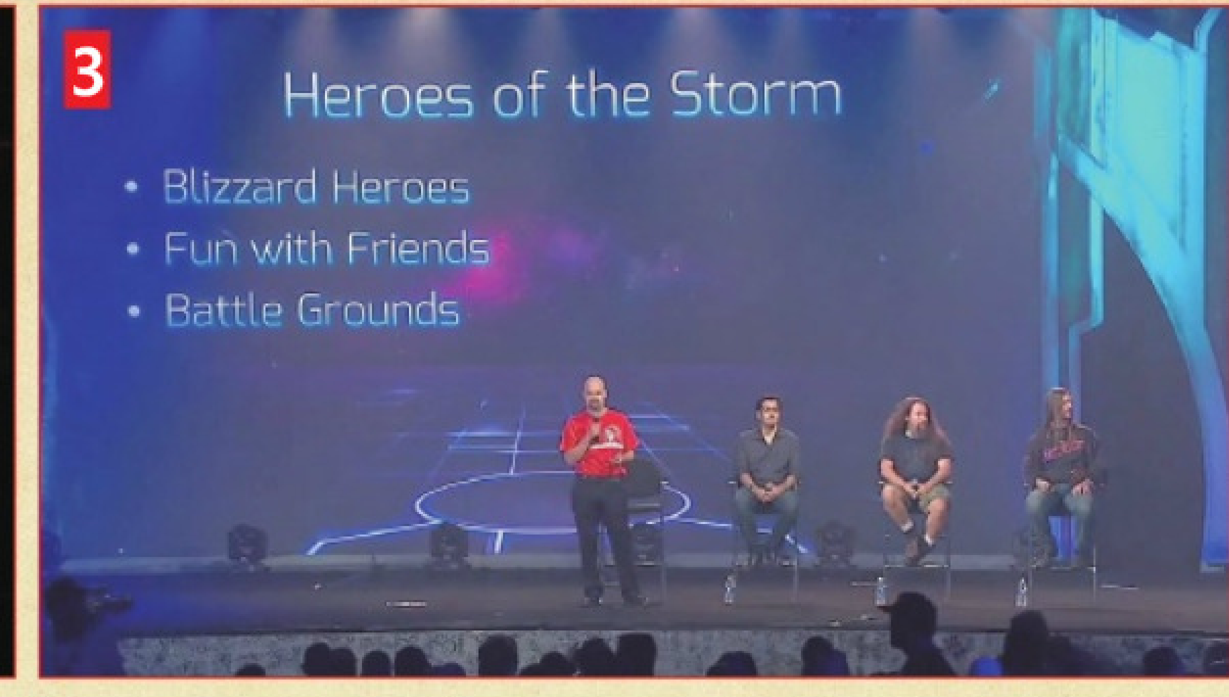
和《炉石传说》相同的是，这是暴雪又一款全新风格的游戏。在MMORPG、砍杀RPG和RTS界，暴雪的地位毋庸置疑，甚至是没有直接挑战者的，但另一方面说，暴雪如今扛鼎的这3个系列所属的类型却都不再是行业的焦点，因此当暴雪真正进入MOBA这个已经成为全球现象的游戏类型时，所有人都在观望着他们的表现。

BlizzCon上暴雪不无自信地为《风暴英雄》安排了两场讲解会和一场实际试玩演示，还提供了数百台电脑在展会



1.在开幕式上介绍《风暴英雄》的“光头哥”Dustin Browder









2.2011年BlizzCon时它还叫《暴雪DotA》
3.主舞台的讲解会上四大巨头一起出动
4.开场CG中风光无限的Nova已然成为一代女神
5.Carbot Animations也制作了特别版的宣传动画

现场供玩家试玩，这可是暴雪竞技圈曾经的大哥《星际争霸Ⅱ》都没有的待遇。不出意料，现场试玩的长队从开馆一直排到第二天展会结束，当然，这也是暴雪嘉年华上很常见的一道风景。

首日在主舞台的综述讲解会上，项目的几位巨头：游戏总监Chris Sigaty、首席设计师Dustin Browder、首席技术工程师Alan Dabiri和首席美术设计Samwise Didier悉数登场。觉得眼熟？前面两位同时也是《星际争霸Ⅱ》的总监和首席设计师，《风暴英雄》和SC2一样都由暴雪历史最悠久的RTS团队，也就是Team 1开发，可以说是同一套班底。

2/MOBA？我们不叫这个

暴雪对《风暴英雄》的类型定义是“在线团队英雄混战”（Online Hero Brawler），他们必然想和如今普遍使用的MOBA/ARTS等对这个类型的定义区分开来。不过光叫个不同的名字，显然是不够的，而且也没有什么意义。

与《Dota 2》和《英雄联盟》这两个被认为是传统类型MOBA代表的游戏相比，《风暴英雄》在体系上的变化是极为明显的。相比《英雄联盟》对于反补（Deny）等核心机制的简化，《风暴英雄》对这个游戏类型的基本模式的改变更为激进：不仅没有反补，连正补（Last Hit）都取消了。这两个联系游戏角色成长与经济系统的核心机制的取消，代表着《风暴英雄》在这两个方面会有非常显著的不同。

首先，英雄的经验值和等级将是全队共享的，不论你在哪里，都能得到队伍里其他玩家带来的同等经验值，哪怕是死了躺在地板上等复活的时候，因此全队的等级永远都是一样的。决意辅助的玩家不需要担心抢了全队保的Carry角色的经验，一个人闷头在线上刷兵的做法也不再可行，全队抱团作战将是贯穿整场游戏的主线，没有了繁复的线上刷钱阶段，在鼓励团队合作的同时也间接加快了游戏节奏，开发团队预期的游戏时长是15～30分钟，这显著低于主流同类型游戏动辄45分钟到一小时的时长。

其次，《风暴英雄》将不存在经济系统。也就是说，没有金币，没有物品，自然也没有商店。英雄在单场游戏中的成长和属性分化依靠的是升级得到的天赋，有的提高英雄的攻击力、攻击速度或是技能伤害加成，有的则改变初始的3个技能的效果，当然也少不了10级和20级解锁的两个大招。这个改动使得击杀小兵、野怪以及最重要的敌方英雄带来的经验值成为了每局游戏的核心，如同取消补刀设计一样，取消了对线阶段，大大加快了游戏的节奏。

这两个要素的改进，使得《风暴英雄》的每局游戏的流程不再是传统MOBA中的Farm—交战—Farm直至一方在交战中崩盘或处于劣势，团队环境下以地图的特性和目标为中心的博弈从第一分钟就会开始，一血可能在战斗开始后的30秒就会产生，超快的游戏节奏对观赏性是显著的提升，这两个要素带来的高门槛也将不复存在。《风暴英雄》与传统MOBA的另一项重要区别，则是独特的MOD社区带来的优势。《风暴英雄》的前身建立在《星际争霸Ⅱ》的地图编辑器的基础上，改为独立游戏后，它使用的仍然是《星际争霸Ⅱ》的游戏引擎，也必然能够享受到这个引擎在可自定义性上的优

势，具体到游戏中来，就是多样化的地图。不同的地图或许终极目标都是一样的：摧毁对手阵营的基地，但实现方式却可以有很多不同，不同的地图要素下衍生出的战术和英雄选择是《风暴英雄》与同类产品形成差异的另一个主要方面。

3/和一成不变说再见

《Dota 2》与《英雄联盟》的核心游戏模式都没有跳出经典版DotA设立的地图设定，尽管二者在战斗场景上都有一些新的尝试，例如《英雄联盟》的极地大乱斗或《Dota 2》万圣节活动的夜魇暗潮（Diretide），它们都没有在人气和影响力上超越传统模式。而《风暴英雄》依托地图编辑器，可以在游戏模式中创造更多的可能性，和《星际争霸Ⅱ》的天梯模式相似，未来《风暴英雄》的竞技天梯模式将会采用地图库的形式，也会鼓励玩家社区创作地图进入天梯，而自定义地图必定也会成为游戏活跃内容的重要组成部分。

在BlizzCon上开发团队演示了4张风格截然不同的地图：黑心港（Blackheart's Bay）的中心有一艘幽灵海盗船，玩家需要从野怪和地图上收集金币到地图中间黑心船长，有一方先达到他所需的金币数量的话，他就会用自己的幽灵海盗船轰击对方阵营，因此收集金币、阻止对手收集金币以及击杀对手带有金币的英雄是这张地图的重要获胜要素；巨龙之谷（Dragon Shire）的上方和下方各有一座尖碑，玩家需要控制这两座尖碑来开启地图中部的龙之祭坛，使用龙之祭坛可以将一名英雄变为强大的龙骑士，而这个变身过程是可以被打断的，这3个战略地点将是整场比赛双方争夺的焦点；诅咒荒原（Cursed Hollow）上会随机刷新一个祭品，双方需要围绕这个祭品展开争夺，先夺取3个祭品的一方会得到乌鸦领主的眷顾，它会对敌人施加诅咒，在诅咒的效果下所有的小

6.巨龙之谷上玩家需要控制两座这样的尖碑才能召唤神龙
7.鬼影矿坑中玩家需要在地下击杀骷髅，使本方的墓穴傀儡尽可能强大
8.越塔是不可能出现的，防御塔本身也是一道敌人无法穿过的城墙
9.阿巴瑟利用钻地技能快速偷到了龙骑士
10.名为缝合怪实为屠夫的这个胖家伙的天赋
11.阿尔萨斯大战伊利丹这种场面实在是太关公战秦琼了





12.展会现场爆满的《风暴英雄》试玩区域

兵都会变成空血，而防御塔不会反击，这会为进攻方带来巨大的优势。

最后一张地图鬼影矿坑（Haunted Mines）最为特别，玩家需要进入地下另一层的矿洞击杀骷髅，如果所有的骷髅都被击杀，双方都会召唤出一个巨大的墓穴傀儡参与战斗，但墓穴傀儡的战斗力则取决于每一方在地下击杀的骷髅的数量，因此阻止对手击杀骷髅，扩大本方的击杀数量优势是这张地图的核心。

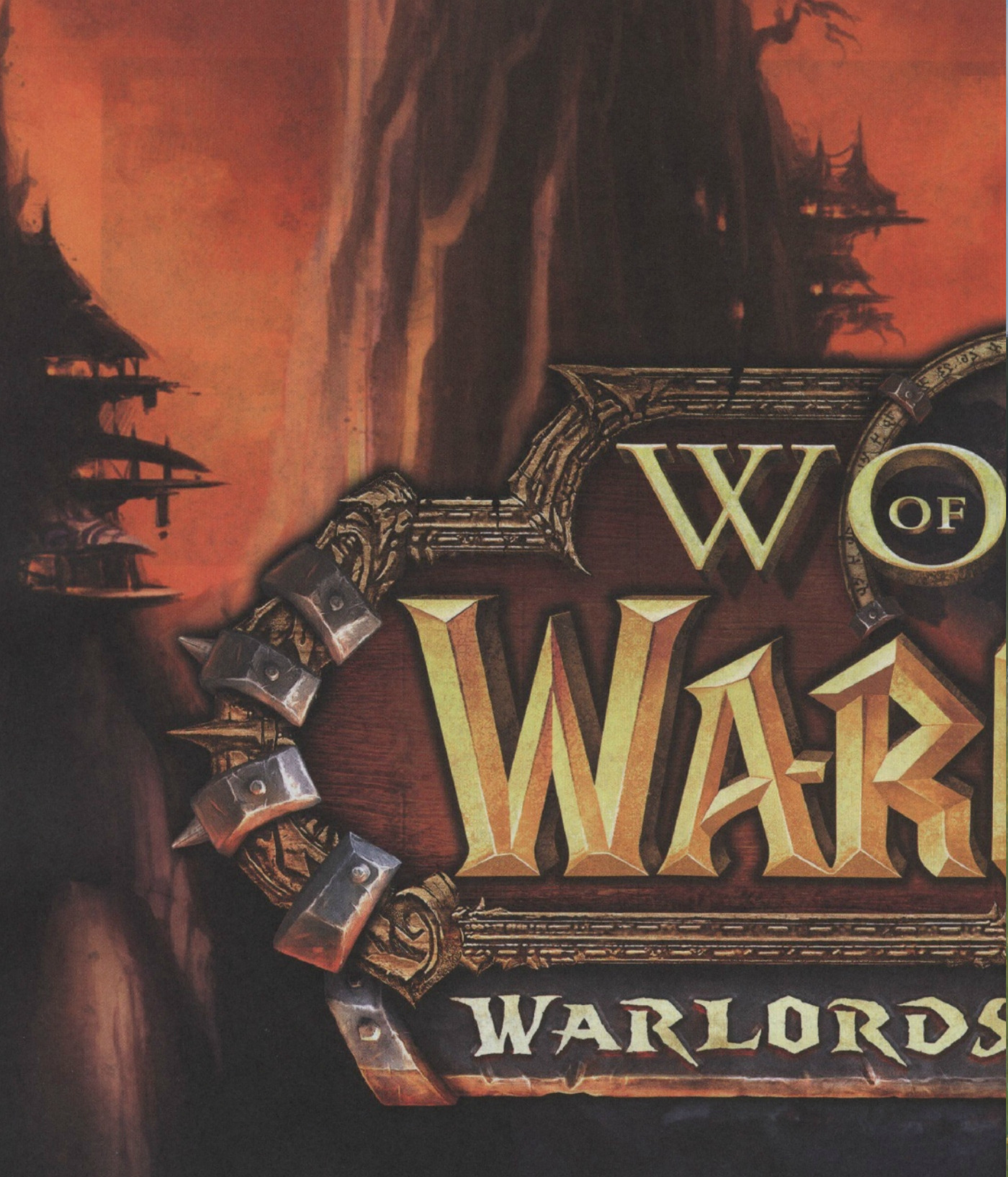
4/什么都缺，就是不缺英雄

对于这个游戏类型来说，英雄阵容与英雄设计是基础中的基础，但暴雪的宇宙里，缺英雄？有这么一句笑话："别的游戏的英雄设计师头疼的是怎么设计4个技能出来，《风暴英雄》的设计师头疼的是选哪4个技能进去。"暴雪三大宇宙十余年的底蕴贡献出了无数极具特色的英雄人物，并且都是玩家耳熟能详的角色，这方面完全用不着担心。而在如今的MOBA游戏中以皮肤为代表的角色定制（同时也是盈利模式）方面，英雄也会获得各种奇怪或不奇怪的造型，鱼人Diablo？圣骑士T2套装乌瑟尔？啦啦队Nova？范海辛扮相的恶魔猎人？都不是问题！

英雄的技能设计都会遵循玩家所熟悉的这些角色的设定与在他们所属的游戏中的定位。来自《暗黑破坏神Ⅲ》的恶魔猎人Valla（这个名字来自官方恶魔猎人设定小说《仇恨与戒律》）的技能玩过D3的玩家一看就知道：追噬箭、腾跃、多重射击、扫射和复仇之雨，她的天赋中包含了众多《暗黑破坏神Ⅲ》中恶魔猎人的技能符文，例如腾跃技能的连环滚翻符文在游戏中的同名天赋就是降低腾跃的法力消耗；在开场CG中大出风头，已然成为一代女神的幽灵特工Nova的大招就是幽灵单位标志性的核弹，她的天赋则有缩短脱离战斗隐身时间（Nova在非战斗情况下是隐身的）这样符合幽灵设定的效果。

英雄分为刺客、战士、辅助和专家4种类型，前3种对接触过MOBA游戏的玩家来说不难理解，分别是伤害输出、坦克以及，呃……辅助类型的英雄，最后一种专家类型的英雄最为有趣，它们单独作战时极为孱弱，例如来自《星际争霸Ⅱ——虫群之心》的科技官阿巴瑟甚至连一个小兵都打不过，但它的技能却可算得上是最强大的：它可以附身到一个友方英雄身上，用新的技能和这个英雄一起作战；用钻地传送到任何有视野范围的地点，在演示中阿巴瑟就利用这个技能在本方控制两座尖碑的情况下立刻传送到龙之祭坛将自己变身为龙骑士；它的大招则是复制一个友方英雄归自己控制，可以在团战中形成多打一人的局面。这个类型的英雄往往需要更高的多线操作能力和地图意识，属于真正的高风险高回报英雄，也是同类游戏中非常少见的设计。

经历了3年的蛰伏，暴雪在一个新领域走出了第一步，下一个《英雄联盟》或者《Dota 2》？谁都会有梦想。在快节奏碎片化游戏当道的年代，暴雪需要一款符合这个特征的产品补充《星际争霸Ⅱ》在电子竞技领域的地位，在《炉石传说》之后，免费游戏的运营模式如何在另一个截然不同的产品类型上运用也值得实验一番，《风暴英雄》的惊鸿一瞥已经让无数玩家对它抱有极大的期望，或许暴雪另一个纵横10年的传奇品牌会从这里诞生。P



W O
OF
WAR
WARLORDS

RLD
RAFT®
f DRAENOR™

SPIRES OF ARRAK

《德拉诺之王》历史的转折点

本节撰稿/杂草

早在今年5月，网络上就已有新资料片的流言，最初的版本当然是年年必有，年年落空的翡翠梦境；到了8月下旬，国外网站MMO-Champion发现暴雪注册了名为“The Dark Below”的商标，似乎暗示着这是第5个资料片的名称，结果后来暴雪出面澄清并未注册该商标，之是被其他人抢注的烟幕弹罢了；临近暴雪嘉年华，网络上传出第三个版本的流言，Warlords of Draenor，这个版本指出玩家将“穿越时光之穴”，回到未被破坏的德拉诺星球，阻止兽人联军入侵艾泽拉斯，同时还将会“推出新职业恶魔猎手”。任何有可信度的流言都有些许真实性，特别是第三个版本，德拉诺是真，恶魔猎手嘛……至于那些改Logo就说是爆料的，老玩家一眼就看穿了，这类小流言不下4个 。

所有的流言都在嘉年华后被击破了。首先故事线证实了会是再次远征德拉诺，将会有期待已久的新玩家角色模型，曾经在《熊猫人之谜》中提及过，但没能落实的属性压缩，以及任何流言中都没有提及的玩家要塞系统。不过没有新职业这点让部分玩家深感惋惜，不过另设一个新职业势必会再次打乱目前的职业平衡，并且如此多的新要素估计也让设计师分身乏术吧。

“魔兽”系列风靡世界19载，它的成功离不开最初的《魔兽争霸》游戏，从一代《兽人与人类》到二代的《黑暗之潮》和《黑暗之门》。几个毫无共同语言的种族，在生死存亡之刻缔结了联盟，直面强大的兽人大军，并成功保卫了艾泽拉斯。大多数玩家，包括笔者，从未体验过这些奠定今日艾泽拉斯格局的史诗战斗，不过，“如果那些最黑暗的时刻卷土重来会怎样……”的确是值得期待的，暴雪负责创意的副总裁——《魔兽世界》的剧情掌门人克里斯·梅森也是这样吊玩家胃口的。

1/向过去前进

在《魔兽世界》的宇宙里存在着多个世界，我们熟悉的艾泽拉斯就是其中之一，她是人类、矮人、精灵、巨魔、地精、牛头人等种族的故乡，是“魔兽”系列游戏的主舞台。德莱尼来自一个叫阿古斯的世界，那时这支种族还叫艾瑞达人，他们拥有与生俱来的魔法天赋，并依此建立了一个高度发达的社会。在阿古斯最辉煌的时期，堕落泰坦萨格拉斯带领着他麾下的燃烧军团接近阿古斯的3位领袖——阿克蒙德、基尔加丹和维伦，许诺给予艾瑞达人更强大的力量以换取他们的忠心。先知维伦预见到燃烧军团将会给各个世界带来灾难，高贵的艾瑞达人将被恶魔力量腐蚀而堕落成为军团的恶魔走狗，于是断然拒绝和他另外两个好友一样宣誓效忠萨格拉斯，开始带领他的信徒走向流放之路。一支名为纳鲁、与圣光有着强大联系的纯能量种族，作为燃烧军团的死对头，找到了维伦，让他的子民搭上纳鲁飞船逃离阿古斯，维伦将这些拒绝与军团合作的艾瑞达人命名为德莱尼人，也就是艾瑞达语里的流放者。在漫长的岁月里，在维伦领导下的德莱尼一边逃避军团的追击一边寻找属于他们的避难所。第一次战争前200年左右，维伦和他的德莱尼发现了一颗原始而祥和的星球，他们为其命名为德拉诺，让飞船在一片碧绿的大草原上降落，这个地方，就是我们熟知的纳格兰，德莱尼开始在这个祥和的星球定居。

兽人是德拉诺的原住民，这支拥有高贵萨满传统的游牧民族已在风光秀丽的纳格兰大草原上生活了数千年，并一直与他们的天敌食人魔对抗。当发现德莱尼的存在时，双方都对彼此保持尊敬，除了少量贸易行为之外很少有过其他交流。不过好景不长，“欺诈者”基尔加丹的手下在两万多年的追逐之后，还是嗅到了艾瑞达魔法的味道，寻踪来到德拉诺。在探索过这个世界之后，耐祖奥，兽人部落中最受尊敬的萨满中了基尔加丹的诡计，以为德莱尼谋划消灭他们。在许诺以极强大的力量帮助他们征服世界后，基尔加丹就拥有了一支可以彻底消灭德莱尼的军队。若要获得这种力量，兽人必须饮用玛诺斯（一个强大的军团深渊领主）的血。格罗玛什·地狱咆哮是第一名饮用魔血的兽人，并且很快其他的酋长和他们的部族也服从了指令，彻底被血之诅咒吞噬。丧失高贵天性的兽人已经无法抵抗恶魔之血带来的嗜杀欲望，对德莱尼进行了大屠杀。数十年后，德莱尼和其他德拉诺的原生居民已几乎被嗜血兽人消灭，而与此同时失去了新敌人的兽人也开始了自相残杀，原本的部族架构已分崩离析，趁此机会，德莱尼开始四处躲避，以游击战的方式苟延残喘至今。而耐祖奥也放弃了萨满教义，投向恶魔法术。

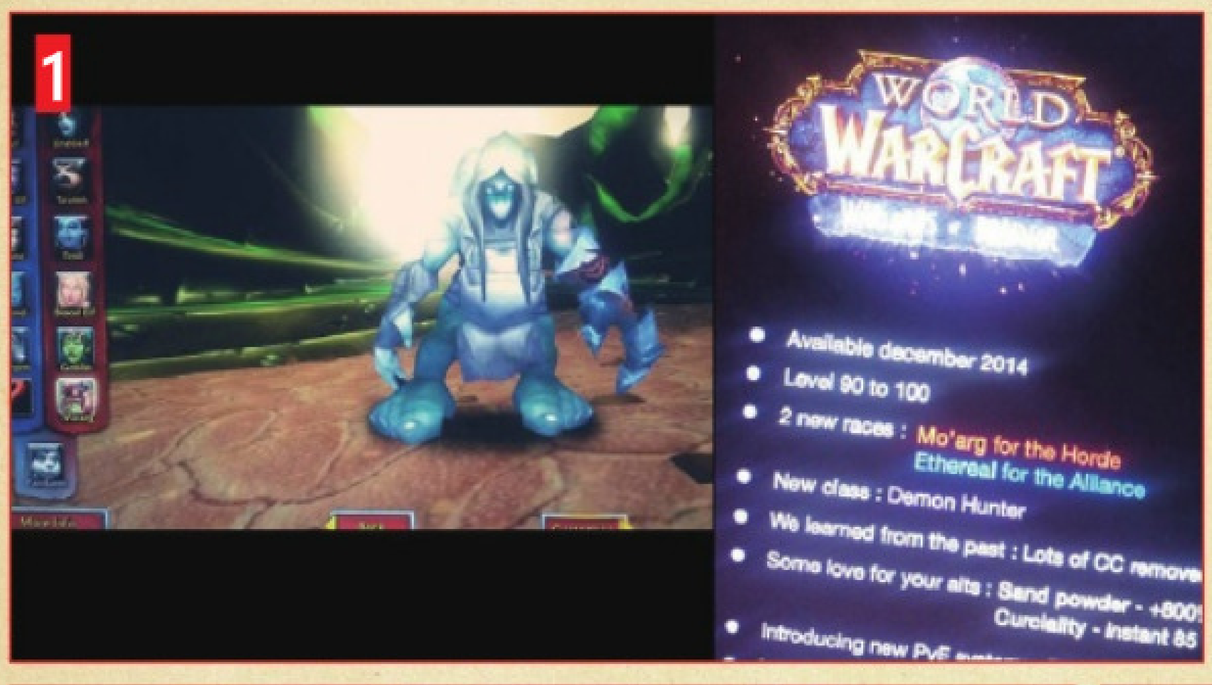
在许多年之后，耐祖奥才发现了中了基尔加丹的计，在良心的谴责之下，他背叛了基尔加丹，拒绝让他集结的兽人部落喝下玛诺斯之血。盛怒之下的基尔加丹发现了耐祖奥的首席弟子——古尔丹。他原本属于影月部族，是一名天分甚高的萨满，不过基尔加丹看中的是他的贪婪与野心，得到了艾瑞达领主的力量之后，古尔丹的残暴彻底超越了他的恩师，不像耐祖奥那样尚存一分人性，他让兽人全部饮用了深渊领主之血。至此统一在一个酋长之下的部落宣告诞生。可惜古尔丹的贪婪依旧没得到满足，他还想要更强大的力量，在基尔加丹的计谋下，他集结了许多恶毒兽人术士，成立了

暗影议会。基尔加丹很满足兽人的所作所为，于是切断了和古尔丹的联系，但目睹自己强大的部落即将崩溃在内耗时，古尔丹发现必须要为部落树立一个敌人，于是他退居二线，命黑手为新的大酋长，不过黑手只是一名傀儡，部落的实际控制权还在古尔丹和他的暗影议会手中。这时候，古尔丹联系上了麦迪文——提瑞斯法议会的守护者，熟悉历史的朋友都知道，他已被堕落泰坦萨格拉斯所控制。麦迪文向古尔丹展示了艾泽拉斯——崭新的世界，兽人大军可以轻易夺取这个世界，随后他打开了一道传送门——黑暗之门，让古尔丹的黑色兽人大军大潮席卷艾泽拉斯……

这就是第一次兽人战争。

兽人大军穿越黑暗之门来到东部王国，往北行进的同时遭到了艾泽拉斯王国（旧暴风城）军队的顽强抵抗，不过暴风城还是遭到了毁灭。余下的人类部队开始逃亡到北方的洛丹伦王国。兽人大军一边追击着向北逃亡的人类军队，一边征服着东部王国，在途中兽人发现了巨魔的领袖祖尔金，巨魔当时是人类与精灵的世仇，其领袖被囚禁在希尔斯布莱德丘陵。抱着敌人的敌人即是朋友的想法，巨魔也加入了兽人部落。此时，目睹艾泽拉斯王国（暴风城）的陨落，阿拉希王族最后的血脉——艾泽拉斯王国摄政王安度因·洛萨说服了其他人类王国的领袖，以及鹰巢峰的蛮锤矮人和奎尔萨拉斯的高等精灵，组成了最初的联盟，抵抗兽人大军。此时一名名为祖鲁希德的兽人酋长发现了一枚名为恶魔之魂的神器，依此神器他得以控制了龙类，并把红龙军团的首领阿莱克斯塔萨囚禁在前矮人都市格瑞姆巴托，逼迫她与她的子嗣成为兽人的战争机器，并在黑石山下建立了一个坚固的堡垒。而进军黑石塔的领袖则毫无意外地落到洛萨的头上，在黑石塔上，洛萨惨败于奥格瑞姆·毁灭之锤手下，随后，洛萨的部下——图拉杨将军拾起了洛萨被末日之锤击碎的破剑，集结了余下的联盟部队，击败了黑石塔的兽人们，并将兽人大军赶回黑暗之门前。史称第二次兽人战争。

由图拉杨将军带领的联盟远征军穿越了黑暗之门来到

















1.伪造的新资料片截图
2.载着德莱尼逃亡的飞船降落在纳格兰，兽人称之为沃舒古，灵魂之山
3.麦迪文正在打开黑暗之门
4.格罗玛什·地狱咆哮，加尔鲁什的父亲
5.暴掠氏族的领袖，术士的祖师爷古尔丹
6.在《燃烧的远征》中就曾出场的预言者维伦
7.燃烧平原的安度因·洛萨雕像
8.外域，德拉诺世界的残骸

德拉诺，誓要彻底歼灭兽人，为暴风王国复仇，年迈的耐祖奥自知兽人将不敌于人类联盟的复仇大军，为了保留兽人血脉，他在德拉诺各处张开了许多传送门，让还留在德拉诺的兽人逃生，不料传送门魔法失控，整个星球被魔法内爆所撕裂，彻底毁灭了这世界，余下的碎块，就是我们今日所见的外域。而图拉杨、奥蕾莉亚、卡德加等联盟英雄被困在黑暗之门的另一边……《魔兽争霸Ⅲ》的故事，由此正式展开。

时间快进到现在，即黑暗之门打开的30年之后，青铜龙凯诺兹（你在永恒岛上见过他）不知因为何种理由协助了加尔鲁什·地狱咆哮，这位被联盟与部落联军推翻的前任部落大酋长在影踪派熊猫人的眼皮子底下逃走，同时他还带走了一些现代的部落机械技术回到了曾经的德拉诺。这个举动创造了一个崭新的时间线，一个前所未有的，由加尔鲁什和凯诺兹创造，由战歌部族的格罗玛什·地狱咆哮所领导的钢铁部落宣告诞生。

加尔鲁什誓言要一洗他在潘达利亚所受的屈辱，并集结兽人大军，穿越黑暗之门，向艾泽拉斯展开复仇！

纵观嘉年华上暴雪放出的信息，以及国外媒体的采访来看，这个德拉诺其实是属于另一个平行宇宙的：在当前的宇宙中，外域，即本被耐祖奥毁灭的德拉诺依然存在，艾泽拉斯上的居民一边从大灾变中休养生息，另一边的潘达利亚大陆上，联盟与部落还在进行零星的交战。而逃脱的加尔鲁什闯进了本不属于这个宇宙的中的“德拉诺”。在奥格瑞玛的惨败让他变得极度敌视艾泽拉斯与她的子民，这个相当于30多年前的德拉诺星球让他得以联合未被恶魔之血污染的纯种兽人，缔造“最纯粹”的兽人部落，图谋取代基尔加丹的地位，向艾泽拉斯进攻。那些耳熟能详的角色，如古尔丹、耐祖奥、杜隆坦、黑手、卡加斯·刃拳等都会悉数登场，而你，艾泽拉斯的英勇保卫者，将参与一场“自杀任务”前往德拉诺，阻止这新的黑潮大军。

战事一触即发，一踏上德拉诺的大地，你就将面对强大的兽人领袖，比如格罗玛什·地狱咆哮和基尔罗格·死眼，他们带领着一支数以万计的德拉诺兽人联军，即将发起进攻。但你并不孤单，著名的德莱尼复仇者玛拉德将领导联盟部队穿越魔法传送门，而部落将由萨尔带领。艾泽拉斯的危机如弦上之矢，但如果你能从另一头摧毁传送门的话，或许能为你的阵营和整个艾泽拉斯带来宝贵的时间。

所有的90级玩家将在塔纳安丛林开始他们在德拉诺的历险。此外针对快速提升到90级的角色，游戏还另有一套任务体验助你快速熟悉角色以面对严峻的挑战。你的技能并不会一股脑给你，而是通过一系列任务与情节逐步获得，让你的角色变得越来越强力，但是，在这个荒蛮而原始的世界里，光强力还远远不够。

当黑暗之门的危机得到暂时性的解决后，联盟和部落的玩家将踏上各自的旅途。玩家将响应德拉诺原居民的请求，平复他们的危机并建立与钢铁部落长期作战的坚固防线。经过突袭黑暗之门后，联盟玩家将被引导至卡拉波寻找能协助对抗钢铁部落的盟友。抵达之后，玩家们将会携手防御这座德莱尼的古老神庙，并把它变成联盟的安全避风港。不过正当钢铁部落正在进攻神庙的同时，耐祖奥和他那恶毒的影月部族正从另一道战线发起进攻，被两支强大的势力双面夹击，如果联盟的勇士一旦失守，世界将再次陷入危机。部落的玩家在解决黑暗之门的战事之后，将会前往霜火岭并协助霜狼部族的兽人。届时玩家要与食人魔大军争夺刀塔堡垒的控制权，在这片无情大地上建立属于自己的家园。不过小心了，雷王部族的人也在计划夺回这片土地。

2/美丽新世界

在嘉年华上，欢呼声最大的新要素莫过于玩家苦等多年的新角色模型了。自《魔兽世界》发行以来，老角色的模型除了人类女性有过小型调整之外，其他的还保留着9年前的模样。在3D设计中，一个立体的物品称为模型，而模型的精细度则视乎其多边形的数量，在旧角色模型里，少的如侏儒只有不到1000个多边形，多的如狼人也不过2000左右。以9年前的眼光来看，《魔兽世界》的画面刚刚好，时至今日，尽管《魔兽世界》的环境设计依然引领着网络游戏的潮流，但玩家日日盯着的角色模型却已显得太过落后了。重新设计这些模型的工作不可不谓艰巨，怪不得此前暴雪对此一直搪塞。根据嘉年华上的演示，角色模型的重新设计主要体现在3个方面：

一、提高模型的多边形数量。得益于摩尔定律，现代显卡的性能日新月异，还记得当年我们进入《魔兽世界》时还用着GeForce 2 MX这类古董显卡，只要远景开远一点，玩家多一点，帧数就会暴跌。因为当初的显卡运算能力严重不足，无法带动更多多边形。而如今显卡性能强大，多边形数量早就不成问题，就算是集成显卡也能轻易运行《魔兽世界》。提高多边形数量，除了能让模型更具细节，同时也能为角色设计栩栩如生（乃至喜感）的面部表情。熊猫人，尤其是女熊猫人具有其他种族没有的独立眼睑/眼球、牙齿和面部肌肉细节使面部更像是实际存在的人物，而不是一个纸模。有了更多多边形，设计师除了可让角色具备更丰富的面部表情外，也有利于设计骨骼动画。

二、使用更高分辨率的贴图。旧模型如暗夜精灵、矮人和兽人，都存在贴图分辨率不足的问题，在这点尤其体现在暗夜精灵女性的头发上，粗糙的外观简直跟一块粘在头上的布一样；另外把镜头拉近放大之后，角色的面部细节，肌肉线条都已经模糊不清，毫无细节可言。要知道，《巫妖王之怒》及之后版本的装备贴图分辨率已经比过去高了4倍，能容纳更多细节，即使拉近观看也不会模糊，当角色装备这类新装备时，对比身体上的贴图实在突兀。新模型中将会对角色的面部、毛发、身体、四肢制作独立的高分辨率贴图，特别是面部贴图将会有非对称贴图出现，使其更加自然。

三、进一步优化的骨骼动画。在嘉年华的演示上，我们可以看到角色的动画大体上会保持原样，但会在细节出作出优化，例如披风飘动会更自然，不再一节一节的；角色的毛发和胡须也有了更细致的动画，持有武器时也会有更自然的动作，

就算是平时的闲置动画，也有了更符合角色定位的感觉。至于玩家期望的更多近战的特殊动作方面则没有更多的消息。《魔兽世界》最成功的地方就是其自然的感觉，角色行走跑步，攻击施法的感觉极其流畅，有力度感，有打击感，在这方面哪怕今日国产网络游戏也少有望其项背者。魔鬼都在细节中，只有专注改善这些细节，才能让完美的东西变得更完美。或许，让玩家察觉不到有改变才是完美吧。

暴雪此番大幅改动角色模型，尽管获得一致好评，不过笔者还是担心一些问题：是否所有玩家都接受这种大幅变化呢？此前暴雪唯一一次改动模型，是在2.4时略微调整了牛头人和人类的武器大小，此次改动让人类妹子的武器变得相当巨大（血精灵妹子的双手武器啊！）；在当时还有一个并不起眼的改动，因为在PTR上出现了因为某个角色动画Bug而导致的人类女性翻白眼，于是暴雪重新设计了她们的眼睛，让人类美女们的眼睛显得更大更水灵了。但是从次以后暴雪除了增加新的骨骼动画（盗贼毁伤、战士猛击和各种武僧技能），就没有对模型作出过其他改动了。

玩家众口难调，也一定会有人担心大幅的提升贴图分辨率和多边形数量会给游戏性能带来负面影响，就算无视提高的配置需求换更好的观感，也一定会有人更偏爱于使用多年的老模型，这里笔者真心希望暴雪能用新模型给玩家带来全新视觉感受的同时，也不要遗弃了这些陪伴这款游戏打天下的沙场老将，如果能提供一个选项让玩家可以选择新老模型，才真是功德无量的。

3/深入骨髓的大变革

游戏图像是最吸引玩家的元素，是整个游戏的脸面，而游戏系统本身，就是其内涵了，是决定游戏能否留住玩家的重要部分。而作为MMORPG，装备则是系统的重要组成部分。在经过9年的成长、4部资料片之后，每部资料片都有了数个梯队的内容，玩家与NPC的各项数值都得到了极大的膨胀。在经典版本时，判断一个法师是否强力，只需看他的寒冰箭平射能否上千，如今，一个装备中上、全团队Buff下的毁灭术士，混乱箭已能打出100万的伤害！无论在玩家的装备上、伤害上，还是生命值上，数字越大就越失去可读性。想一想，那么多个0，又有什么意义呢？

在《魔兽世界》的系统中许多数值都存在最大值，这个值大概是21亿，比如玩家能持有最多21亿铜币（2^31-1，约21万金币），再比如，迄今为止没有一个团队首领的生命值是高于这个数值的，就算是《熊猫人之谜》的关底Boss加

















9.影月谷的概念图
10.部落方在德拉诺的主城，刀塔堡垒
11.3D模型由多边形组成，多边形越多，细节越丰富
12.新男性侏儒模型，多边形数量是以前的5倍
13.矮人男性新模，高分辨率的贴图让细节极为丰富
14.新的骨骼动画可以修正一些不自然的动作
15.侏儒妹子萌死人不偿命的颜艺
16.新矮人女性模型，也算是……美型了很多



17.逗号再多，也只是数字而已

尔鲁什，也得用3个阶段来回复血量来避免这个上限。

从玩家体验的角度上，假如一个怪物有40万的血，玩家的混乱箭能打出50万的伤害，那么其实数字多大都没有意义，因为玩家明白自己一个技能就能秒杀这个怪物，因此就算把生命值和技能伤害去掉5个0，也能带来一样的游戏体验。属性压缩曾经在《熊猫人之谜》上线之初就被提及过，不过并没有得到执行。在嘉年华上，终于公布了有关属性压缩的细节，在90级、530装等时，玩家角色与NPC的生命值等数字将会被压缩到原来的5%左右，与此同时，玩家击杀怪物所需时间将会大致保持一致，至于有玩家担心能否单刷的问题，设计师也保证喜欢单刷的玩家在压缩之后一样可以单刷，即这次压缩是针对整个游戏的，而非某个资料片的内容，尽量不影响游戏体验 。

诚然一千个读者有一千个哈姆雷特，肯定有玩家会看到自己打不出过去那种天文数字而沮丧，不过事实上，游戏的版本历史是造成这种数值的膨胀的根本原因，玩家和暴雪一直在为这种膨胀而买单。当数字变小，带来的好处是显而易见的，没有了那么多的零，让数字更易阅读，另外某种意义上也让低级时装备的过渡更平缓，比如一个穿着老装备的58级玩家，面对外域的怪物也不会那么痛苦了。

伤害属性得到压缩还远远不够，玩家拿到一件新的装备之后，第一件事情就得去重铸。比如物理DPS职业需要保持至少7.5%的命中与精准才能技能不会未命中，而法系职业就得需要15%的命中。一个玩家能否进入团队副本的衡量标准就是命中是否达标，这种限制无形中成为了玩家参与团队内容的拦路虎。第一、提升装备让命中达标并不好玩，只是一个数字游戏而已；第二、当玩家命中达标的时候，这类属性就成为了累赘，拿到一件这样的装备会让人相当沮丧，非但没有给你带来显著提升，反而让重铸的过程十分麻烦；第三、这种硬性标准的存在也让暴雪在设计团队掉落的时候相当捉襟见肘。一个让玩家欣喜若狂的消息是，《德拉诺之王》中，将会彻底取消命中、精准属性，同时重铸也会取消！取消了硬指标之后，所有玩家的技能都将会百分百命中高3级的目标，即相当于之前的命中达标。真正做到让装备上的属性会给你带来提升。

资料片的新装备中，更值得期待的是新增加的属性种类。原有的第二属性得到保留，比如急速、暴击、精通和精神，其中额外护甲还会回归；新增增幅、多重打击和准备就绪为新的第二属性。

增幅：提升其他二级属性的威力，比如暴击伤害，多重打击的治疗和伤害量，由装备获得的急速精通等属性的数量；

多重打击：所有技能有一定的概率多命中一次，造成额外伤害或者治疗；

准备就绪：是加快某些技能的冷却速度，5.4版本的一些饰品就是这个属性的试验田，只不过准备就绪属性会覆盖到更多技能，不仅限于饰品中的6个。

增加新的第二属性会极大地丰富装备的差异性，衍生出更多玩法。另外最值得一提的是在新资料片中还会出现新的属性类型：第三属性（Tertiary Stats，暂译）。

顺劈：技能命中之后有几率对多个目标造成伤害或治疗，和准备就绪一样，已经在5.4的饰品中得到体现。

坚固：装备不消耗耐久度。这个直接借鉴了《暗黑破坏神Ⅲ》的不坏属性。

速度：提升移动速度。这个属性是可以其他移动速度属性叠加的，如旅行形态。

生命窃取：你所造成的伤害按一定百分比治疗自己。

回避：降低受到的范围伤害。

这类属性并不占用物品等级，一件装备上最多只有一个这类属性，同时这类属性的出现条件完全随机，其机制相当于目前的“战火”或是“雷霆熔铸”。也就是说，只要掉落了带这种属性的装备，就一定会比同等级的普通装备好，并且某些第三属性是部位限定的，比如移动速度属性只会出现在鞋子部位。在WoW的固定属性装备制度上，逐渐引入D3的随机属性，能提高装备利用率，减少分解这种浪费装备的行为，也让Farm变得更值得期待，即使团队已经击杀了地狱咆哮，每次击杀傲慢之煞时，都有新的惊喜。而对此有所担忧的玩家也可以放心了，尽管暴雪引入了随机属性机制，但也表示装备的属性还是相当稳定的，不会强到哪去。

说到减少装备浪费行为，在新资料片中，护甲上的主属性将会随着你的职业专精而变化！假设你是一名圣骑士，你的护甲在惩戒专精时，主属性是力量，而当你切到神圣专精时，又会变成智力。现在，当某个Boss掉落了一件智力板甲，而你的团队中却没有圣骑士，这板甲只能被分解，白白浪费。当新系统实装之后，所有板甲职业都可以竞争这一件装备，无论你要的是智力还是力量，副属性是所有职业都能享受的，这样就极大地减少了浪费的现象。在设计团队Boss的掉落时暴雪也有了更大的自由。当一个护甲可以多个职业共用时，上述提到的新属性就可以加入进去，再加上新的团队机制，就可以吸引到更多的玩家参与进游戏的高端内容。这还没完，许多玩家都要为自己的第二天赋另备第二套装备，在新设计中，一些共用部位可以随着天赋切换而切到对应的主属性，立即节省许多背包空间。另外，资料片中所有职业的套装将只有一套，奖励也将随着专精而变化，你再也不需要重复收集了。

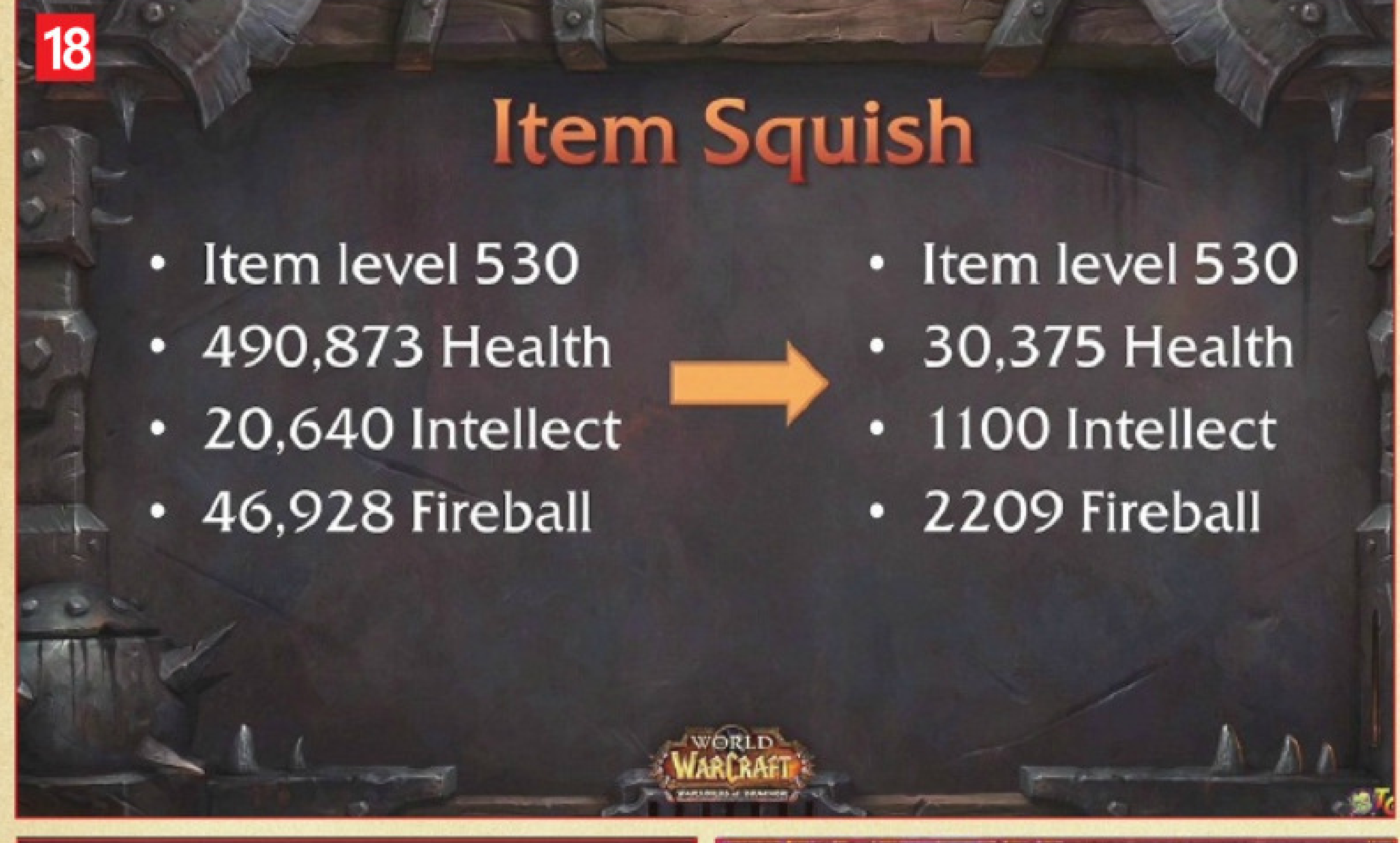
新资料片中，除了命中和精准，躲闪和招架属性也将退出历史舞台，彻底从装备上消失（但可能会保留在人物属性里）。这类坦克免伤属性可能会用主动技能的方式返还，或整合进职业的被动技能里。至于非护甲物品，大多数将不再带有主属性，而是以攻击强度（AP）和法术强度（SP）的方式出现；另外精神会在这里出现作为治疗职业的额外属性，而额外护甲则取代躲闪和招架，成为坦克的额外属性。

4/团队副本：不只是人数问题

很多时候，要等到你把产品摆在面前，用户才知道想要什么。

——史蒂夫·乔布斯

自从经典旧世版本以来，暴雪一直都用各种办法促进玩家参与到团队活动去。WoW诞生之初，最吸引玩家的要素就是规模宏大的40人团队副本。尽管组织起40个人对于大部分公会来说都是严峻的考验，但作为一款新游戏，玩家的热情是不可阻挡的，而且当时MC、BWL的战斗也相对简单。但是经验不足的暴雪发现实际上大部分战斗并不需要40个人那么











18.装备压缩前后属性对比
19.赢了数字，输了乐趣
20.“暗黑3”的乔丹之石是随机属性的典型
21.老装备食之无味弃之可惜
22.《德拉诺之王》将力图对探索世界的行为有更多的奖励，而不是一刀切靠日常

多就可以完成，在团队中实际上出力的或许只有一半左右，装备掉落数量不够、导致玩家争抢的现象也很明显。在安其拉神庙和纳克萨玛斯中，暴雪一直在把团队的战斗设计得越来越复杂，真正需要40人全神贯注才可以通过。而10人的内容黑石塔上层和20人的祖尔格拉布、安其拉废墟则定位为较简单的内容，组织容易，但是掉落却只能作为40人团队的垫脚石。而正在这时候，安其拉神庙和纳克萨玛斯高难度的战斗让不少玩家萌生退意，许多人口较少的服务器开始出现公会因为缺人而无法开展活动的状况。到了《燃烧的远征》，暴雪一改40人的团队设定，改成更合适的25人，减少了组织压力的同时推出了相对较简单的10人团队副本卡拉赞。一时之间，国服卡拉赞团遍地开花，那些人员较少的公会，和精力有限的玩家只能每周打打难度较低的卡拉赞，甚至闹出“若要强力团，还得卡拉赞”的笑话。

如果说暴雪在第一个资料片里学到什么教训的话，那就是要给不同的玩家定制不一样的内容。沉默的低端玩家占了玩家群体的多数，尽管人数众多，他们的意见无太多分量；而作为少数派的高端玩家，因为对游戏的研究透彻，他们的言论更具影响力。TBC的问题就是25人团队，对于普通玩家来说太难，对于高端玩家来说又太容易。太难了，普通玩家就不玩了，导致玩家流失；太容易了，高端玩家也AFK了，会造成负面的影响。针对两种群体，《巫妖王之怒》中推出了前所未有的多模式团队，从最简单的10人普通，到最难的25人英雄，掉落也跟战斗难度成正比。4个层次的难度依次提升，刚刚满级的玩家经历过5人英雄地城的洗礼即可进入团队，而在10人历练过后即可进入25人甚至英雄模式。加上《魔兽争霸Ⅲ》大反派阿尔萨斯的影响力，有一些玩家称《巫妖王之怒》是最好的资料片。但是啊但是，玩家太累了！4个梯队的内容，从纳克萨玛斯到奥杜尔到十字军试炼最后到冰冠堡垒和红玉圣殿，每个梯队都分4个团队模式，各自的掉落又不一样，最后导致了一种奇怪的现象。就是玩家消耗内容的速度大大加快，有所追求的玩家打完25人之后又会回头继续打10人补充装备，而10人逐渐沦为大号带小号的工具，开发团队完全被这些精力旺盛的玩家带着走，时间有限的玩家过早被版本所淘汰。完全失去了暴雪要达到的目标，即10人和25人应当不存在难度的差别，但难度这种东西是几乎无法量化的。于是只能人为去限制玩家了，在《大地的裂变》中，10人和25人的进度被合并，掉落也没有了区分，这项举措在欧美地区得到了较正面的反应，在亚洲地区则几乎骂声一片。新加入的随机团队反而得到了好评，尽管也有批评的声音认为其难度设置太过便当，但谁都无法否认在进入高难度的团队副本之前，随机是非常好的铺垫。

如今，在《熊猫人之谜》中，暴雪响应玩家的需求，于5.1在亚洲地区实验性地重推10/25进度分离，并提高了25人模式的难度和掉落水平。本该是一项很得民心的举措，却弄巧成拙彻底激化了两种玩家的矛盾，比如欧美玩家不承认国服公会利用25人的装备赢得的10人英雄地狱咆哮首杀，也抱怨10/25人难度设置的不合理；另一方面在亚洲地区，10人团因为掉落逊于25人而几乎在5.3时期销声匿迹。受到智能手机普及，移动游戏和游戏产业休闲化等外部因素的影响，玩家加速流失，最终我们看到了《魔兽世界》付费玩家人数从“巫妖王”时代顶峰的1100万人，一度降低到800万人，然后在去年回升到960万人 。

在风头浪尖上的暴雪，现在只剩下一个办法，那就是彻底消除10/25人的差别，解决人数的办法只能从根本上着手。在5.3的雷神岛，暴雪在稀有怪上引入了按照人数缩放精英怪血量的设计，依照这个技术，暴雪进一步开发了弹性团队机制。5.4中弹性引入之后，得到几乎一致好评，弹性模式对装



23.对比规模宏大、背景故事引人入胜、Boss战元素丰富的奥杜尔，十字军试炼简直就是临时工赶出来的

等要求并不高，但是其战斗机制几乎和普通模式没有区别。因此，那些装备较为落后的玩家也可以体验真正意义上的团队战斗的感觉。除此之外，在新资料片中暴雪作出了自有团队副本以来最大胆的革新：将弹性引入到团队副本，这样一来，玩家爱组多少人就组多少人，彻底解放了团长的负担，而且玩家随时可以加入离开，不会让活动无法继续，难度则相对保持一致。

新的团队设计方案中，随机团队也将引入弹性机制。在利用团队搜寻器组成队伍，再也不需要集合25个玩家才能开打，极大地降低排队等待时间，同现在的弹性模式一样，怪物的各项数值也会根据人员变化而变化。而目前的弹性模式将变化为新的普通模式，难度保持不变。10/25人的普通模式会合并成为新的英雄模式，难度也将和现在保持一致。而针对高端玩家的需求，暴雪新增了限制20人的神话模式（Mythic，暂译），这个模式下没有弹性机制，你只能组20人（所有这些变化如第47页图26所示）。

新的普通模式和新的英雄模式下，普通的团队分配方式将会回归，而不是现在弹性模式下强制使用系统分配的个人拾取方式，随机团队保持不变。

以往暴雪在设计10人模式的战斗时遇到的最大问题，就是10人中是不可能把每一个职业的玩家都组上。一些职业特有的功能比如术士传送门、圣骑士虔诚光环，不是每一个团队都会具备，在设计团队战斗时，就得先考虑到这些因素，像以往纳克萨玛斯牧师心控怪物的战斗机制就不可能在10人模式下实现。然而到更大的团队规模时，这类设计就会具备更强的可行性。因此，在高端团队内容中，暴雪将整合两种规模的英雄模式变为统一的20人神话模式。在神话模式下，战斗难度与老的英雄模式一致。当拥有统一的神话模式之后，少了团队规模的束缚，在设计团队战斗的工作上就能放开手脚，加快速度，设计也会更为完善，还能引入更新颖的机制。

在嘉年华公布了20人的神话模式之后，就引起了相当多的议论，许多已存在的25英雄团队必须放弃5名团员，而10人英雄团队则必须继续重新招募人才，对公会与团队的管理工作带来很大的压力。每一次资料片都是一次重新洗牌的时刻，对于玩家，对于公会，对于暴雪亦然。高难度的内容必定需要高水平的玩家，资料片之后，玩家之间装备差距被消除，那些有参团队活动的玩家也能加入进来。在《熊猫人之谜》中，5人英雄地城奖励的装备是463等级，而25人普通模式突袭奥格瑞玛奖励的装备是556等级，之间相差近100个装备等级，一个新玩家必须经过5人副本/事件、英雄事件/随机团队、永恒岛/弹性团队的装备积累，才能参加5.4的团队。因此说，目前人员招募的问题，并不是玩家数量不足，而是装备差距过大，无法在短时间内追赶上来因而造成玩家气馁继而AFK导致的。对于广大公会会长而言，必须清醒地认识到，团队/公会势必要因资料片的来临而面临转型，转型必定会带来阵痛，而这个阵痛是必须要承受的，只有经受住考验的公会才能迎来再次发展的机会。好消息是，新的团队设计会对新玩家更为友好，要留住人才的方法就是让其能立即参与活动，得益于弹性机制，副本人数限制大大放宽，玩家随时加入随时离开，缺人的问题也得到了很好的解决。

另外一方面，一直以来，玩家都期望能在游戏世界里有一间属于自己的房子，能在里面展示自己的战利品，能暂时把拯救世界的责任放下，脱下盔甲坐在温暖的壁炉旁边让疲惫的身体得到片刻平静。忘记四风谷那片巴掌大的菜地吧！在《德拉诺之王》中，你将会在德拉诺的土地上建立属于自己的要塞：由你建造，由你管理，完全属于你的个人堡垒。你将可以自定义要塞的布局外观和其他收益，并招募随从来为你工作。



24.25人的教官需要用牧师去控制小怪，10人则很牵强地设置了两个能心控怪物的球——暴雪不是正义女神，与其纠结10人和25人的问题不如推倒重来



25.联盟方的建筑外观

个人要塞使得玩家前所未有地获得属于自己的一片土地，你的要塞将和整个世界完美融合在一起，并且你也不需要穿过副本传送门，要塞就在世界里，在天气好的时候，你甚至能从远方眺望要塞的建筑。

5/农奴翻身做地主

在你的要塞中，你可以招募随从NPC为你部下。你可以为他们指派任务，如改善要塞或为你的角色收集战利品。你也可以让他们进行一系列的工作，比如制造物品和收集资源。这些工作随从无论你在线与否都会继续进行。就跟宠物一样，随从也有角色等级、装备等级，有对任务和工作有所影响的特性。比如有采矿特性的随从，你就可以让他们去矿坑里为你的要塞收集资源。随从也具有像宠物那样的稀有度区别，从普通到史诗，越稀有的仆从拥有越多的特性。

当然招募仆从的工作还得要玩家您亲历亲为才行。有些仆从会自行来到要塞，而你也可以升级要塞的旅店来招募到更多仆从。在完成游戏任务时，你也可以赢得与你志同道合的随从，或者，如果你的钱包足够大的话，或许有一些佣兵会任你差遣。当仆从没有出任务的时候，他们会在要塞内休息，你可以随时去探望他们。另外仆从系统会更具动态性，比如当你的仆从们在一个地城任务中失败的话，他们就将被押为囚犯，下次你在该地城历险时你就可以解救他们。

仆从具有一系列专属的任务，任务成功后你会获得发展要塞所需的资源，与此同时，你的角色也有机会获得强大的战利品，仆从也会获得经验值。在任务中获得的资源，除了已有的制造物资之外，还有要塞专属的材料。比如让仆从去采矿，除了获得矿石之外，还会获得石材，这是一种用来建造和升级建筑的新资源。尽管随从任务可以由他们独立完成，但这个系统里还有多人元素，比如你的仆从可以与公会朋友的仆从共同完成任务，当然了，不管他在不在线都可以。仆从跟玩家一样也会升级成长。在90到100级，随从会获得角色等级，可以有效提升技能强度和任务的成功率。在装备了随从专属的装备之后，他们也会提升物品等级，当他们到100级时，装备将会给他们的能力带来更大的影响。

没有建筑的要塞跟羊圈没区别，为了要塞的发展，你将亲自建造各种建筑。包括兽栏、农场、矿洞和军械库等。这些建筑能提高你招募仆从、派遣和训练仆从的效率，还能制造物品、完成任务，并提高仆从完成任务的速度。要塞之内每一栋建筑都能独立升级，改善其功能和外观。比如，升级兵营会让其变得更宏伟，与此同时也能让你在同一时间内派遣更多仆从去执行任务（比如1级的时候一次5名，然后7名，然后12名，不过具体数字尚未确定）。

在要塞里打造建筑物是有一定讲究的，比如你只能把小型建筑（如专业特定）建造在小型空位里，大型建筑如兵营是建不了的。大型建筑在初期就可供建造，在一开始时你的要塞内就有足够大的空间来容纳大型建筑。当你的要塞等级提升时，你就可以获得越来越大的建筑空间，进一步提升要塞的功能和用途。在整个德拉诺大地，你可以在每个区域中选择一块风水宝地开始建造，并且联盟与部落的要塞会有不同的外观风格。不光如此，要塞内的建筑布局，建筑种类都可以由你来决定。调整你的建筑属性也可以改变建筑的外观，比如里面的家具和装修，同时也会带来其他的收益。让

同阵营的朋友加入你的队伍，让他在你的要塞内参观，与你的NPC交流，或者只是单纯炫耀。不过不仅仅如此，你还可以和他交易资源。比如你有多余的建筑物资，你可以光临他的要塞里和他交换你所需的物资。

建筑如同你的天赋一样，有各自的特殊能力，建筑会提供多个奖励与技能供你选择。比如矿洞可让你的矿工在一小时内产出更多的矿石，或者让你的矿工会发现特殊矿脉。一些建筑还提供你的角色还没学会的专业技能，当然了，你的要塞是无法放下所有专业的建筑的。在你开始建造要塞时经常要亲历亲为，但随着要塞的发展，你将更多地交给随从来打理。比如一开始随从任务只会持续相当短的时候，如几分钟到几天；当随从达到高等级时候，你可能就会派遣他们进行持续一周的团队任务。因此，要塞的作用性很重要，但更重要的是要让玩家容易上手，不需要在上面花费太多时间。

6/战！战！战！

可能你还记得过去的世界PvP，比如南海镇与塔伦米尔的拉锯战，比如奥特兰克山谷旷日持久的80人大战。而在新资料片中，玩家将迎来全新的世界PvP区域——位于塔纳安丛林东北方的阿什兰（暂译）。不同于以往如冬拥湖等PvP区域，在这片区域里，战斗将没有严格意义上的开始与结束，取而代之的是，玩家所需达成的目标会随着时间而改变，无论是收集物资、召唤生物等等。当你加入战斗时，依据当前战况你会获得一系列相应的目标，你越靠近对方的基地，你的任务就越危险。战况瞬息万变，在这一刻你可能在向着敌方据点发起进攻，下一刻你可能就得去收集物资来加强我方堡垒了。大规模的战斗当然少不了载具，除了你所属阵营的之外，还将有机会与你的队伍一同驾驶钢铁部落载具

















26.5.0与6.0的团队副本模式对应表
27.要塞界面中仆从的任务和特性面板（模拟）
28.要塞界面中建筑的摆放和升级设置
29.要塞界面中的仆从任务面板（模拟）
30.准备进攻塔伦米尔的联盟玩家
31.玩具箱接管了所有玩具属性的物品，它们不会再占用宝贵的空间了
32.传家宝界面，一样接管了所有的传家宝，并且现在也是账号通用了
33.背包改进，现在可以指定背包的用途和进行分类了

来击溃敌人。另外该区域还将加入跨服技术，双方人数将没有上限。勇士们，拿起你的武器，战斗吧！

7/魔鬼都在细节中

对于那些追求极致的竞技场斗士，暴雪也没有忽视你们。新资料片中将带来名为“角斗士的试炼”的系统，在这个新系统中，玩家将可以从商人处购买装备、附魔和宝石，并与其他玩家一决高下。这个系统类似于目前的竞技场全球争霸战服务器，装备的差距将会被抹平，所有人都被放在同一条起跑线上。任何玩家都可以在系统上线之时排队参加，但你需要在一周的特定时间内参加排名比赛才可获得名次。这样就能有效集中想要体验高水平对战的玩家，系统也会更准确地按照玩家的技术水平组织比赛，以保证更具竞技性的游戏体验。在这些时间以外，你可以随意进行练习，不过想要获得顶级角斗士的尊荣，你必须磨炼你的技术，并在赛事指定时间内登上天梯顶端。

笔者一直以来都推崇全球争霸战的运作方式，即若要改善竞技场或者PvP的平衡性，必须消除装备不平等这个变量，在一个高度可控的环境下——比如独立的服务器——进行高水平的对战。这不得不让我想起接触网络初期的回忆，老玩家们应该都记得曾经大名鼎鼎的网络游戏《石器时代》，开发商是日本JSS，版权方几经易手之后，开发权转到中国台湾华义。他们针对大陆玩家热爱PK（组队对战）的倾向，把PvP内容重新包装成为《疯狂原始人》。游戏的本质没变，但没有了RPG内容，你随时可以定制你的角色，选择需要的宠物和装备。《石器时代》理念是超前的，超前了十多年，系统也是完善的，可是因为没有很好的竞赛排名/天梯机制，因此最后无疾而终。

除了为游戏增加新内容之外，《德拉诺之王》还会针对已有系统作出改进，改善游戏体验。比如在《熊猫人之谜》中暴雪新增了一车皮的玩具，对于有收集控的玩家来说，会让背包备感压力，对于笔者这样的背包空间很紧张的玩家来说，只能保留那些自己喜欢的玩具，要把其他的玩具保存在银行，或者不得不摧毁掉。新资料片中，暴雪将给玩家带来全新的玩具箱界面，就如同坐骑与宠物界面一样，玩家可以直接从玩具箱中使用。未收集到的玩具也会列出以方便玩家去收集。和玩具一样，传家宝也将整合到同一个界面里，这样你就不需在多个角色上来回切换了，直接装备在角色身上。并且为了进一步节省玩家背包空间，所有的任务物品也将整合进任务列表，再也不会放入背包了。

新资料片中不光为玩家节省背包，同样地，背包系统也作出了革新。玩家可以为每个背包设置存放的物品种类，在拾取物品时候就会自动归类，让背包空间更加整洁。另外只能卖给NPC的物品会在图标上增加金币标记，进一步提供一键出售此类物品的功能，整合更多第三方插件提供的功能。同时为了方便制造专业的玩家，现在专业界面会直接从银行处提取材料，免去了玩家的舟车劳顿。任务列表方面也作出了针对性的改动，将重要故事线任务与支线任务分开，让条理更为清晰，玩家就不会错过重要的故事内容。但里面也不会什么都会列出，以免降低玩家游戏时的兴致。

另外，资料片还给有意练小号及新加入的玩家送来了新的福利：每个账号将具备一次提升单个角色到90级的功能。玩家可以提升已存在的老角色，也可以是新的1级角色。提升之后，玩家的背包和动作条设置将会被清空以避免错误，类似复活卷轴，玩家将得到一套基础装备。针对这类角色资料片如上文所述会另设一条专用的故事线，这些角色并不会立即获得新技能，而是通过一系列的任务让玩家上手，并陆续获得，直到追上原本已90级的玩家。在欧美地区，购买新资料片的玩家都会获得这个福利，而对于亚洲地区的玩家，暴雪表示计划还有待公布，不过有理由相信暴雪是不会让中国玩家的期待落空的。

在本文成文之际，惊闻《魔兽世界》的首席系统设计师“鬼蟹”已离开暴雪，将踏上新的道路。有一些玩家对他的工作颇有微词，对他的看法有所质疑；但不可否认的是，每当有这些声音出现时，玩家第一个想起的就是他，因为他与他的团队做到了许多同行未必做得到的事情，就是站在游戏设计师的立场上与玩家群体作直接的沟通。玩家是很无情的，他们很少会为得到的好处而赞赏，对于自己不喜欢的东西却严加痛责。他作为一个半官方性质的发言人，承受了一般人无法想像的压力。天下没有不散的筵席，我们只能衷心祝福他：God Speed。并希望这支团队继续加油，拉近玩家与暴雪之间的距离，带领《魔兽世界》走向新世代。

9载风雨过去，不管作为玩家的你承不承认，她早已不是当初的《魔兽世界》，你也不是当年那个你了。游戏与你都在成长，无论是你，还是游戏，都在随着时间变得成熟。这么多年来，我们有许多美好的回忆：无论是第一次进入暴风城，是第一次在黑石深渊迷路，还是第一次被奥妮克希亚的深呼吸灭团，细数这些美好瞬间仿佛昨日重现，皆因回忆是永不褪色的，但那时候的《魔兽世界》还在稚嫩的阶段，作为玩家的我们略显懵懂。

革新是需要勇气的，是需要决心的，若她此时安于现状止步不前，玩家就会立即抛弃她。

但因为她是《魔兽世界》，全服务器的玩家不顾卡顿聚集在安其拉大门前等待历史一刻的到来；

但因为她是《魔兽世界》，玩家才会日复一日守在太阳井高地等待天灾大军的再次来袭；

但因为她是《魔兽世界》，玩家才相信她不会因为昨日的辉煌而固步自封，而是会奋力革新，继续引领潮流。

最后，朋友们，勇士们，艾泽拉斯的保卫者们，前所未有的危机即将降临。

擦亮你们的护甲和武器，咱们德拉诺见！

《魔兽世界》，生日快乐！ P

记忆的碎片
《魔兽世界》九周年

本节撰稿/风梦秋

上线时系统跳出了“魔兽世界九周年”成就，还是一个加经验值的鸡肋，但至少这回暴雪没像去年一样把数字搞错，变成“七周年”。刚刚结束的暴雪嘉年华上公布了《魔兽世界》新资料片的信息，主题是穿越到过去的德拉诺（即后来的外域）阻止部落的传奇英雄们入侵今日的艾泽拉斯，这是一个怀旧和创新并存的资料片，也算是满足了很多玩家对旧世和《燃烧的远征》时期的怀念，不过那时候的设计真的比较好吗？还是我们其实是怀念当初菜鸟一只的感觉？就算是像我这样9年来只是吃饭、睡觉、打“魔兽”的废柴，对当初的印象也有些模糊了——真的，“魔兽”算是一个老游戏了，不如就趁现在周年庆的时候翻开尘封的文档，用补丁说明串起记忆的碎片，来看看《魔兽世界》是怎样发展到今天这个样子的吧。

1.X/魔兽世界

《魔兽世界》美服在2004年12月23日开服，多年后每周关服维护就活不下去或在更新补丁后服务器不太稳定时候就抱怨的玩家很难想像开服那会儿的情况，服务器宕机重启回档是家常便饭——笔者还是在开服一个月后才收到在eBay购买的客户端开始玩的，开服第一周的景象更是可想而知地悲催。后来暴雪说过，他们根本就没有预期到《魔兽世界》会吸引那么多玩家，游戏底层的设计上就没有为此做好准备。

《魔兽世界》的很多设计者都是之前统治欧美市场的网络游戏《无尽的任务》（EverQuest）的顶尖玩家，《魔兽世界》几乎全面继承了EQ的设计，核心玩法是组队探索庞大的世界、完成任务和击败强力的怪物，队伍中初期典型的战（坦克）牧（治疗）法（输出）铁三角结构至今没有变化。

在EQ中，首领更像《魔兽世界》中的世界首领，对于各个公会团队来说在首领刷新后第一时间抢怪是最重要的，手








1.当你第一次拥有坐骑，就有了在这个世界冒险的机会，欧美RPG的探索精神在这里延续，如今快餐式的游戏里已经很少这样处理了
2.玛拉顿最后的首领瑟莱德丝公主，《魔兽世界》中著名的“美女”之一。石母瑟拉赞恩唯一的女儿，后来《大地的裂变》中玩家前往深岩之洲时石母还曾提起这段往事，说她女儿在洞穴里悼念死去的爱人，结果一群比石头更没有感情的家伙闯进去杀死了她……
3.副本门口的集合石，最初的作用有些类似后来的地下城工具，但必须跑到副本门口去使用而不能随时随地使用的限制导致它根本无人问津，修改为召唤用以后才一直沿用下来
4.斯坦索姆的最后首领瑞文戴尔男爵，最初他掉落的亡灵军马是1/5000掉率，游戏中最稀有的物品之一，到了70级以后就不断有玩家回去单刷
5.蓝龙艾索雷苟斯，后来进行安其拉开门用的流沙节杖任务线时还要到艾萨拉去找他的灵魂。他吐槽说，自己只是安安静静待着，结果一堆贪婪的冒险者跑来拿武器朝自己身上乱捅，后来可能是因为死掉太多次、日久生情，还爱上了墓地的天使姐姐
6.诅咒之地的卡扎克属于难度较高的世界首领，一般需要有好的组织和沟通的公会团队才能击败，当时有些喜欢恶作剧的玩家会把卡扎克一路接力风筝到暴风城去屠城，相当欢乐。《燃烧的远征》开放后，暴雪将卡扎克修改为70级的世界首领并移到了地狱火半岛需要飞行坐骑才能到达的山顶上



7.《熊猫人之谜》中重新加入了世界首领，这是其中本意设计为困难首领的“炮艇”，刷新时间很长，但是好汉架不住人多，每次刷新点都是人山人海，卡到首领一个技能都放不出来，还经常把服务器挤爆

慢的只能慢慢等刷新。“魔兽”的一个重要改进就是加入了副本的概念。早期副本的特点是场景庞大怪物密集，1.2补丁（2004.12.18）加入的玛拉顿就是个典型例子，副本加上节杖传送点共有3个入口，进去后上山下坡钻洞下水，地形无比复杂。这些副本往往一打就是好几个小时，也多亏当时的玩家基本上都很宅，但如果有人提前离队通常只能半途而废，补充人几乎不太可能，就算公会朋友拔刀相助，在没有飞行坐骑的年代跋山涉水一路赶来副本都要好久。

组队打本困难在很长时间里都是一个问题，虽然在1.2补丁就加入了组队频道，但这个频道并不是所有区域通用的，虽然可通过命令加入主城的频道但知道的人不多，暴雪后来短暂测试过全区通用频道结果发现被拿来聊天灌水而放弃。在1.3补丁（2005.03.07）中又在各个副本门口加入了集合石，当你点击集合石后就可以“排队”，当有足够的人点击过集合石并且满足铁三角要求时系统就会自动组成队伍。可是又有几个玩家愿意大老远跑去副本门口排队然后还要等半天？还不如蹲在主城喊人呢。所以这项功能根本就没人用，后来《燃烧的远征》中就被改为用来召唤队友了，直到现在。

在EQ中团队人数没有限制，《魔兽世界》中最初团队规模限制在了40人，而副本本身并无人数限制，所以多数玩家最先打的“团队本”其实不是黑龙公主或熔火之心，而是通灵学院、斯坦索姆这些副本，但往往人多更难打，打斯坦索姆就总是有人不听指挥等在巷子里，然后被恐惧到街上引到更多小怪导致灭团。1.3补丁中引入了副本人数上限，黑石塔为15人，通灵学院和斯塔索姆为10人，厄运之槌为5人，副本难度也相应调整。

1.3补丁还首次加入了位于户外的世界首领：蓝龙艾索雷苟斯和卡扎克，这些首领刷新时间长达两三天，目的就是引起玩家的争抢，大概是设计者怀念EQ的感觉了吧。但是从一开始世界首领就带来了各种问题。我记得我们服务器上第一次蓝龙刷新时无数玩家涌到了那平时只有见人就说“Nihao”的艾萨拉跟前，靠着跑尸战术前仆后继地灭到装备修了好几次才推倒了蓝龙，最后还因为团长忘改分配方式所有战利品都被人”Ninja Loot“（美服初期常用语，即黑装）了。由于只有“Tag”到首领的那个团队可以获取掉落，就算是同阵营玩家，一旦争抢失败也往往会想出各种阴招让对方失败。由于这些问题难以解决，暴雪在《燃烧的远征》之后就不再设计世界首领，直到《熊猫人之谜》中才重新加入。模式是一个刷新时间短、难度低的首领，代表是怒之煞；一个难度高的首领，代表是炮艇，像蓝龙和卡扎克一样刷新需要几天时间。由于技术上的进步，有了组更多人不会影响到分装的个人掉落机制、不用组队打一下首领就“见者有份”的同阵营共享机制、鬼服上人数不够也可以通过第三方插件跨服组队的跨服务器机制等，当年的问题基本都得到解决——当然，由于人海战术的存在，还是很难做出有挑战性的世界首领。

初期除了打副本外其实可以做的事情不多——虽然就像上面说的，每天组成队伍打通一个副本往往就已经要花上几个小时时间了，你可以选择去提升不同派系的声望，初期的声望如木喉熊怪、瑟银兄弟会等都要花上无数的时间，但除了坐骑和图纸外，声望一般没有实用性的奖励，大多数玩家并不关心。PvP在初期基本不存在——虽然有PvP服务器，但PvP没有任何奖励或激励，直到1.4补丁（2005.05.05）首次加入了PvP荣誉系统，有了荣誉击杀、贡献点数和分为14级的军衔系统等才激起了大家的热情。

虽然没有任何任务指引，没有任何世界PvP设计，玩家们还是在各服自发发起了最早也是最经典的世界PvP——南海镇

之战，联盟和部落玩家们聚集到旧希尔斯布莱德丘陵，在南海镇和塔伦米尔之间兴致勃勃地推来推去。当时为了推动荣誉系统，暴雪还跟NVIDIA合作在欧美服上搞了一个活动，玩家有机会获得顶级显卡，到活动结束时军衔最高的玩家可以取得冠军战袍，但这不是玩家热衷于争夺南海镇的原因。后来暴雪在东瘟疫之地、希利苏斯和外域的地狱火半岛、泰罗卡森林等地都设计过世界PvP目标和Buff效果等奖励，却都不能像毫无奖励的南海镇那样引起玩家的兴趣。

1.5补丁（2005.06.07）在PvP方面又有重大改进：PvP版本的“副本”——战场的加入。首批加入的是小型的战歌峡谷和40v40的奥特兰克山谷，后来版本和资料片陆续加入了更多的战场，到今天已有11个之多。战歌峡谷的玩法到今天也没有多少改变，但初期的奥特兰克山谷却不太一样，当时没有资源点数的设计，必须推倒对方将军才算结束，但部落基地入口是斜坡，易守难攻，联盟方久攻不下就会被压回去，但部落反攻到联盟基地时大桥又形成瓶颈，在法师们强大的AoE下很难突破，这样你来我往的拉锯战有时会持续几天之久——你打累退出了还有别人补充进来，第二天你再排时很可能又进入同一个战场继续——下个资料片准备加入的PvP区域阿斯兰似乎也是想试图重现当时奥山大战的史诗感。

虽然多数战场都有不同的玩法和目标，比如战歌峡谷的抢旗和阿拉希盆地的占领据点等，但从战场诞生起务实的玩家就把它变成了刷荣誉的代名词，特别是因为最初荣誉系统的设计，每周结算时会根据服务器上玩家本周取得的荣誉值

8.冬泉霜刃豹。这个坐骑需要在冬泉谷刷上将近一个月才能拿到，在最北部接任务后到最南部去杀怪提高少许声望，重复很多次才能到崇拜购买坐骑，也是初期枯燥重复设计的一个典型，后来一度修改为两三天就能取得，最后改为每天做一个日常任务做20天可取得
9.希尔斯布莱德丘陵的南海镇。加入荣誉系统后玩家自发地在这里展开了世界PvP，即使在PvE服上大家也呼朋引伴地赶到这里凑个热闹，没有多少技术可言，就是欢乐的群殴
10.十字路口的世界PvP也是很有名的，联盟玩家经常组织针对部落低级城镇十字路口的大规模PvP
11.奥特兰克山谷联盟方基地，虽然不像部落营地那样居高临下易守难攻，但大桥形成瓶颈，不断复活的情况下部落也很难攻入。玩家还可以收集物品后召唤强大的大树/寒冰首领，然后就像跟在坦克后面推进，但最终也会被对方前仆后继地干掉，然后对方再召唤首领，不断拉锯
12.战歌峡谷是抢旗游戏，但大多数玩家只热衷于为了荣誉值在中场厮杀。早期经常出现一方采用龟缩战术等方式拖延时间，后来版本加入了限时以及持旗者的Debuff系统等才有所改善
13.阿拉希盆地的铁匠铺。后来版本的阿拉希盆地是个抢占据点的战场，但很多时候玩家只喜欢进攻而不爱防守，通常只有后来良好组织的拼级战场才能体验这个战场的乐趣
14.大元帅套装和武器。在旧版的荣誉系统中分别刷到13和14级才能购买紫色套装和武器，当时一般是一些狂热的玩家组队冲，然后轮流拿大元帅头衔，虽然技术含量不高，但是付出的努力也不小
15.黑翼之巢第一个首领——狂野的拉佐格尔。战斗第一阶段需要一名玩家控制拉佐格尔摧毁龙蛋，而其他队员则负责风筝、控制和击杀不同的怪物。战斗很特别但早期存在Bug，最好玩的是圣骑士可以神圣干涉（让目标脱离战斗）拉佐格尔来直接获胜
16.黑翼之巢快速刷新通道。黑翼之巢中通往3号首领的路上遍布机关，触发后导致移动和能量恢复速度缓慢，同时不断刷新各种雏龙，团队需要在盗贼解除陷阱的同时逐步推进




























17.黑石塔上层首领“野兽”。黑石塔特别是上层是早期很热门的副本，欧美服流行过一段某骑士高喊“LEEROOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOY JEEEEEEENKIIIIIIIIIIIIIINS!!!!”（他自己的角色名字）冲进龙蛋室刷新无数雏龙导致灭团的欢乐视频

18.老版的祖尔格拉布是个经典的小型团队本，在《巫妖王之怒》末期旧区域改变的同时旧版副本被移除，出自副本的老虎和恐龙坐骑绝版，成了很多一直没有刷到坐骑的玩家的怨念。另外，祖尔格拉布也是很多法师锻炼AoE能力的地方，一次性风筝死所有的鳄鱼，这种事情只有当年的法师能做到

19.火焰之王拉格纳罗斯。通常前面累积装备是为了最后的首领战，可是面对火焰之王你却要换掉你的套装和能量护符等散件，换上全套不给力的火抗装。更郁闷的是一个火球打上去完全的免疫，虽然很真实——人家可是火焰之王，但是一点也不好玩

20.4条绿龙之一。绿龙分别在暮色森林、辛特兰、灰谷和菲拉斯刷新，难度较高，但掉落主要是自然抗装备，也只有备战安其拉的公会团队会需要

21.双子皇帝。分别需要物理系坦克和法系坦克而且不时要交换是很特别的设计，也因此成为著名的公会杀手

22.安其拉。安其拉的场景比较单一，装备武器造型难看，而且场景庞大，虽然加入了副本中可以使用的甲虫坐骑，也有传送到双子皇帝和克苏恩房间的功能，但那都是比较后面的首领，每次灭团跑尸都需要花费很多时间

来决定排名，跟14级军衔制结合，每级中排名靠前的玩家可晋级到更高军衔，而排名靠后的玩家则会降级，这种不进则退的设计促使玩家必须不断地刷荣誉才能往上升，而高级的PvP套装需要较高军衔才能购买，武器更是需要达到最高军衔，那是每周只有1人能达到的，所以为了达到14级玩家必须好多周没日没夜地刷，甚至跟基友轮班24/7地战斗才有可能达成。PvP方面的各种挂机对刷等弊端也应运而生。军衔系统在2.0改版时绝版，后来在评级战场加入时重新加入，虽然当年的荣耀回忆起来很美好，但要我说，今天拿到的大元帅/高阶督军，可比当年无脑刷的技术含量多太多了，当然，代刷除外。

最初要打战场需要跑到战场入口处才能排队进入，就像打副本一样麻烦，1.6补丁（2005.07.12）在主城加入了战斗大师，玩家可以在战斗大师处排队进入战场，非常方便。这个补丁更重要的内容则是加入了T2团队本：黑翼之巢。如果说熔火之心只是个大熔岩洞，场景非常简单，暴雪作为网游领域的新手还有浓厚的模仿EQ的痕迹，黑翼之巢就开始显示他们开始建立自己的风格，副本中首领战设计呈现多样化，开场狂野的拉佐格尔战斗第一阶段，团队需要应对不断刷新的各种类型小怪，而“快速刷新通道”的设计也是从这个副本开始。不过黑翼之巢刚推出时Bug很多，在副本竞赛中被卡在红龙房间的门外眼睁睁看着幸运的对手高歌猛进对于高端公会可不是什么愉快的体验，这之后暴雪开始设立PTR（公众测试服务器），在补丁推出前让玩家特别是各大公会团队帮忙测试新团队副本，所以后来的纳克萨玛斯等副本就不存在这种问题。

在很大程度依赖打字交流的时代，组织并管理好40人团队是很不容易的事情，对公会的依赖性很大，一般玩家可能在高手们已经进军安其拉甚至纳克萨玛斯后才开始涉足熔火之心，所以小规模的团队本就更受欢迎，比如黑石塔上层和下层。在1.7补丁（2005.09.13）中暴雪加入了另一个经典的小型团队本——祖尔格拉布，这也是“魔兽”第一个户外副本，这个20人本在很多方面都给人留下难忘记忆，不管是玩家把哈卡的Debuff带回城里去害人，还是后来成为很多坐骑党怨念的第一次加入的团队本稀有掉落坐骑——老虎和恐龙。

早期副本的难度经常是在硬件要求上而不是技术上，体现在打副本前需要进行漫长复杂的任务线来取得入门资格或钥匙，比如进入黑龙公主巢穴需要的项链，还有需要反复打黑石塔下层取得稀有掉落任务物品，完成戒指才能打开上层的门，有些关键首领战对抗性有很高要求，团队需要花费很长时间来准备抗性装备，比如火焰之王拉格纳罗斯需要火抗装备，当时笔者为了一个头部火抗附魔不知打了多少次黑石深渊宝库，这可能显得更真实，但未必好玩，特别是你习惯了作为一个火法却发现拉格纳罗斯免疫火系法术的时候。而黑翼之巢后的安其拉又要求自然抗装备，1.8补丁（2005.10.10）开始为安其拉的推出做准备，一方面是在最初未完工的希利苏斯加入了怪物和任务等，一方面推出了新的野外首领——4条绿龙，它们掉落顶尖自然抗装备，自然成了顶尖团队争抢的对象。而这样还不够，大家还被团长要求去刷低级副本玛拉顿收集那里出产的饰品等自然抗装备，为了击败安其拉中的哈霍兰公主。但是很多公会过了这关才真

正傻眼了，后面的双子皇帝是场非常创新的战斗——其中的法皇需要一个有暗抗装的术士来做坦克，且不说还要去收集暗抗装，一般的术士玩家都没有作为坦克这方面的经验和意识。

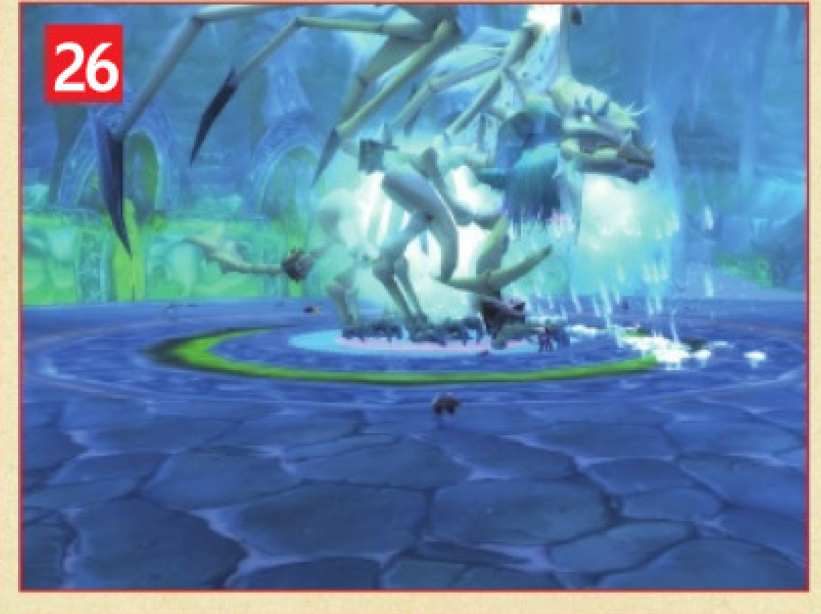
不过，虽然双子皇帝因为成为“公会杀手”而闻名，奥罗和克苏恩也因为NPND（无补丁不击杀）卡住众多公会很长时间，最终因为补丁更新时间差异而成为欧服顶尖公会超越美服公会的开始而被世人所牢记，而后者更是第一个被“脚男”击败的神，但若让玩家给WoW的所有团队本进行排名，我相信1.9补丁（2006.01.03）加入的安其拉和20人本安其拉废墟就算不垫底也在倒数之列，单是安其拉中漫长的跑尸就已经够人烦的了，而且因为虫子主题的关系，粗糙的副本场景和装备设计都不讨好。反倒是副本开启前的节杖任务线和世界事件更有历史意义。虽然之前黑龙公主入门任务线中的越狱任务也算经典，但只有节杖任务线配得起“史诗”这个形容，最后奖励的传说级甲虫更是《魔兽世界》中的坐骑之王，后来旧世界改造移除该任务线时暴雪还特地加入了一项光辉成就来向它致敬。而目睹安其拉大门打开也是《魔兽世界》第一次加入这种一次性的服务器范围的世界事件，开门前全服玩家齐心协力收集布料食材等各种物资，最后大家齐聚门前等待完成节杖的玩家打开大门，然后迎战或者更准确地说是屠杀门后涌出的虫子大军，那是一个老玩家值得炫耀的经历。可惜考虑到全服玩家聚集同一个地区带来的服务器稳定性等问题，暴雪后来没有再设计这种规模的世界事件，但他们也很期待再有这样的机会。

初期不合理的设计除了抗性装和入门任务线等外，还体现在装备属性上。比如法师出自地下城的博学者套装以及熔火之心的T1套装上有敏捷、力量等完全无用的属性，而智力主属性只是提供更多的法力和少到可以忽视的暴击，对DPS几乎没有任何帮助，当笔者对自己的职业稍微有些了解后就

















23.安其拉开门世界事件。安其拉开门时全服玩家齐聚希利苏斯，盛况空前，大门打开后各种巨大的狗头人和虫子涌出，展开持续几个小时的大战

24.地下城套装。出自早期的通灵学院、斯坦索姆和黑石塔的8件套地下城套装，虽然不实用，但应该说造型还是很让人怀念的，因此后来暗月马戏团会加入颜色不同的T0.5套装幻化版

25.黑甲虫坐骑。《魔兽世界》中最稀有的坐骑之一，虽然只是地面坐骑，但每个坐骑党都梦寐以求。最初还有传言说这个坐骑可以在墙上爬行

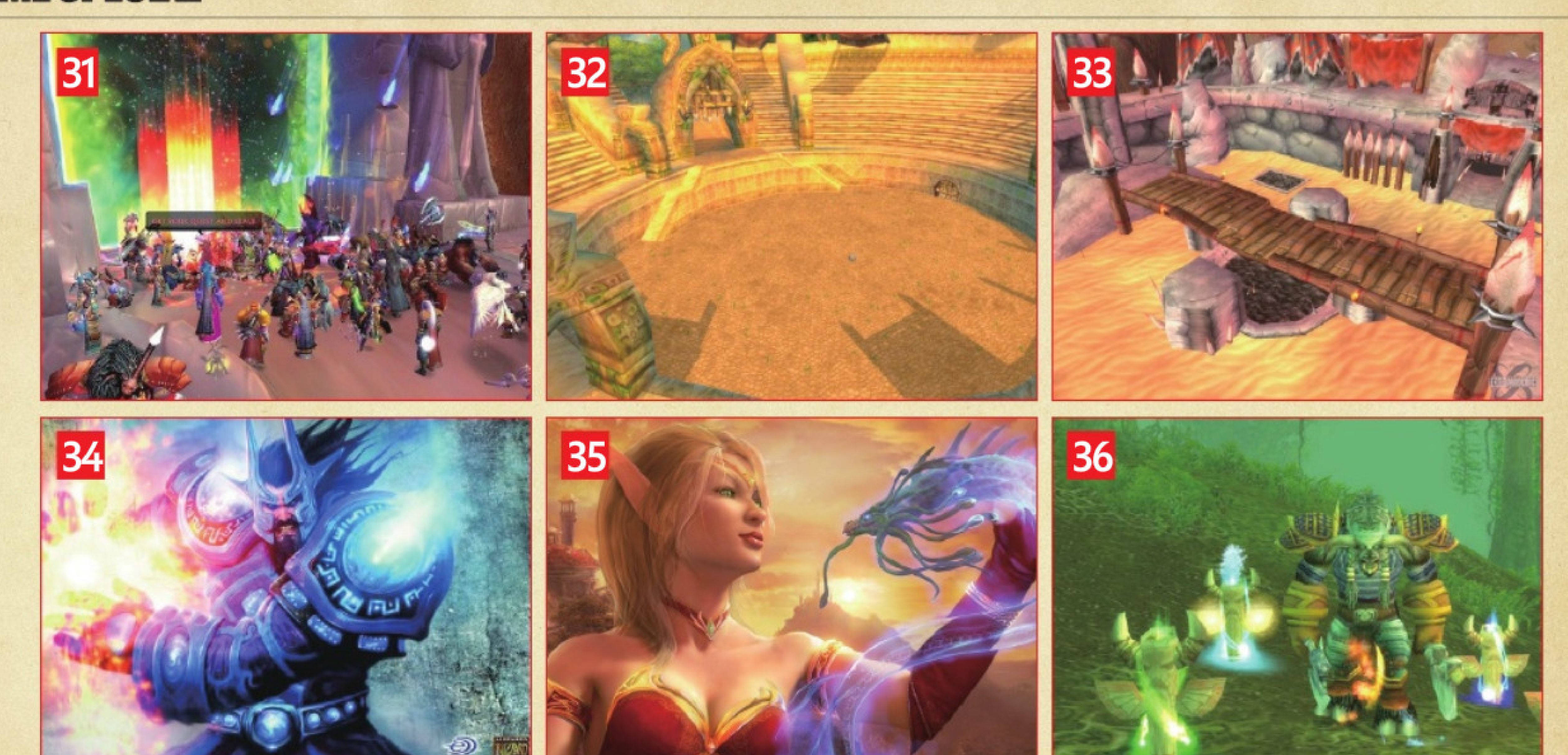
26.纳克萨玛斯的萨菲隆。萨菲隆战斗基本都是冰霜伤害，冰抗装有很大帮助。有趣的是，战斗中萨菲隆升空阶段会点名将几个玩家冻在冰块中，团队必须躲在后面才能躲过冰炸弹的伤害，有些恶作剧的法师会施放冰箱让队友误以为是冰块

27.纳克萨玛斯的四死骑。原版中包括大领主莫格莱尼，在《巫妖王之怒》的剧情中他带领手下的死亡骑士摆脱了巫妖王的控制，因此80级版本的纳克萨玛斯中原斯坦索姆的首领瑞文戴尔男爵就被提拔上来接替他

28.纳克萨玛斯的最后首领克尔苏加德。60级的时候，笔者所在服务器仅有一个公会见到并击败了克尔苏加德，不过到了70级之后大家还是经常回去碾压收集装备

29.东瘟疫之地的塔楼。最初这几座塔楼是作为世界PvP的目标，还会提供Buff，但只有公会团队需要打纳克萨玛斯时会去抢一下，后来旧大陆改造时改成了任务据点

30.旧版史诗坐骑。这些最初被称为“千G马”的坐骑在出初期初期是笔不小的财富，当时笔者50多级的时候都还买不起慢速的地面坐骑，更不用说史诗坐骑了，满级后在冬泉谷到处转悠开了好久的宝箱才凑够钱



31.黑暗之门开启世界事件。《燃烧的远征》开放前有个短暂简单的世界事件，暗黑之门开启，联盟和部落在门前设置了营地，恶魔穿过门入侵艾泽拉斯，结果被玩家堵在门口屠杀
32.古拉巴什竞技场。1.2补丁在荆棘谷加入的不分阵营的自由竞技场，显然是《燃烧的远征》加入的竞技场的前身。1.4补丁又加入了每3个小时刷新的箱子吸引低等级玩家争夺饰品。
33.刀锋山竞技场。《燃烧的远征》加入了竞技场，开始有刀锋山和纳格兰两个，这些竞技场可以在地图上看到，最初竞技场队伍就必须在纳格兰的竞技场外购买物品组建，类似于公会的创建
34.在搓大火球的灵风套法师壁纸。瞬发大火球是早期法师的标志性技能之一，现在很多职业都有类似甚至更强的技能，比如术士的混乱箭
35.血精灵妹子壁纸。德莱尼并没有吸引到喜欢另类造型的部落玩家，但血精灵却成功了吸引了不少喜欢美型的玩家
36.牛头人萨满和图腾。萨满祭司是暴雪自创而不是来自传统RPG的职业，图腾曾经是萨满的标志性技能，60级时部落独有的萨满拥有自动解除恐惧的图腾，很多战斗中特别有用，而联盟独有的圣骑士则有减仇恨的拯救祝福，在团队输出受限于坦克仇恨而不是自身装备技术的年代也很有优势，暴雪觉得首领战要平衡两大阵营太累，而且也很难做到，才在《燃烧的远征》中做出修改

发现最初辛苦收集的套装根本毫无用处，各种+法术伤害和+暴击的散件才是王道。1.10补丁（2006.03.28）加入了任务线让玩家可以将这些套装进行升级，升级版有了有用的属性，这些套装通常被称为T0.5。这个补丁还有些细微的调整，比如通灵等副本改为5人本，黑石塔改为10人本，还有加入天气效果，不过最重要的是：在满级时完成任务获得的经验值可以转化为金钱。这点让玩家可以通过做任务获得修理费等，不需要去枯燥地刷怪，也为后来日常任务的加入奠定了基础。

1.11补丁（2006.06.20）带来的纳克萨玛斯代表着经典旧世的巅峰，这是暴雪最经典的副本之一，标志着他们的设计水平的成熟，不管是场景、音乐、首领战的多样性、装备模型等各方面都是公认的经典——包括玩家和设计师自己，如今T3套装在黑市上的抢手程度就是一个很好的佐证。不过上面提到的一些60时代的不合理设计也同样达到顶峰，比如萨菲隆需要大量冰抗装备，材料的稀缺迫使顶尖公会必须收购或向同服其他公会借材料。还有对职业的不合理要求，熔火之心等副本要求有一个矮人牧师提供恐惧结界也就罢了，四死骑根据所用战术还要求4～8个装备精良的坦克，迫使高端公会到处挖墙脚。

60时代没有追赶的机制，新玩家基本上得按照地下城→熔火之心→黑翼之巢→安其拉→纳克萨玛斯的路线发展下来，高端玩家进军纳克萨玛斯的时候，普通玩家可能还在打黑翼之巢甚至是熔火之心，根据暴雪的说法，见识到纳克萨玛斯的玩家不到5%，那些用心的设计绝大多数玩家根本看都没有看到。当然这是欧美的数据，国服因为《燃烧的远征》迟迟未开，打通纳克萨玛斯的人数也因此会多上很多。

最后的大补丁1.12（2006.08.22）主要是加入了战场组的概念，玩家排战场不再只是遭遇同服对立阵营的玩家，还有来自同组其他服务器的。另外还有上面提到过的东瘟疫之地和希利苏斯的世界PvP目标，但这个设计并不成功。另外在1.12.1补丁（2006.09.26）中调整了骑术的设计，当时每种坐骑都只是一个物品，购买后就可以使用来召唤和解散坐骑，速度取决于该物品，比如“千金马”就是100%地面速度，骑术只是使用该物品的前提，比如其他联盟种族要骑夜刃豹就得跟达纳苏斯崇拜，学到骑夜刃豹的技能。60级时代1000金可是一大笔财富。这个补丁的改变使骑术决定坐骑的速度，并且将两者的价格对调——骑术需要较多金币学习，而坐骑就很便宜，这才使得收集坐骑对于大多数人来说变成可能。

2.X/燃烧的远征

2.0.1补丁（2006.12.05）名为“风暴前夕”，作用是在资料片《燃烧的远征》推出前先行加入新的系统和界面等，也就是一个不想购买资料片的玩家可以接触到的所有新内容，从此形成惯例，因此虽然都有不同的名字，但玩家通常称此类版本为“前夕”补丁。除了天赋树的扩展和调整外，这个补丁的重点是PvP方面。荣誉系统更新，旧军衔绝版，荣誉点

数不再是用来提升军衔的经验值/积分性质，而变成可以消耗来购买奖励的货币。加入了韧性的属性，降低玩家在PvP中被爆击的几率和伤害，这样就有了PvP装备和PvE装备的区分。

更重大而且具有深远影响的是竞技场的加入，有点类似于游戏中荆棘谷的古拉巴什竞技场，分为2v2、3v3、5v5三档，玩家组队在副本化的竞技场中进行战斗，对手也可以是同阵营的。这是暴雪让《魔兽世界》进入竞技游戏领域的努力，也从此给设计师们带来了无穷无尽的平衡各职业的头痛之处。后来他们曾经回顾过竞技场的加入，也很难断言到底是好事还是坏事。依笔者看来，最初的《魔兽世界》是不平衡的，但各职业特色非常鲜明，娱乐性更强，很多玩家会琢磨出有趣的玩法，比如双开熔火之心和祖尔格拉布饰品的爆发、冰箭吹风的碎冰连招，技术意识好的玩家往往可以一挑多。加入竞技场后《魔兽世界》发展出了PvE和PvP两个明显分裂的方向，大多数玩家只会专注于一个方面，但职业的技能却是一套，调整时总互相影响，为了一方面的平衡另一方面就得为此买单，而为了公平性职业的特色也不断被削弱。

这个补丁中还加入了一个组队工具，玩家可以选择地下城、团队本、组队任务或战场然后列上自己的名字，队长可以浏览该工具然后邀请队员。或许是自由度低等设计的问题，也或许是使用人数不够的关系，这项功能根本没有引起注意，至今很多人恐怕都不知道其存在。不过在开放跨服组队功能后，《熊猫人之谜》中出现的此种类型的Oqueue插件在欧美却很受欢迎，目前暴雪也计划在《德拉诺之王》中全面改进这个组队工具，加入跨服功能。

2.0.3版本（2007.01.09）就是《燃烧的远征》本身，这是WoW的第一个资料片，有很多的第一次。资料片将所有玩家重新拉到同一个起跑线上，不管之前什么进度，到了70级都是一身任务装开始，也有一身T3去70级5人本卖萌的，结果死得很难看。这也是第一次属性膨胀，60时代后期装备好了经常都是秒杀对手，所以外域装备的耐力大幅提升。第一次加入了新种族——血精灵和德莱尼。这个选择一方面是考虑到原先部落种族都比较酷，而联盟种族都比较美型，导致技术好的玩家往往选择部落，所以新种族就来个互补，但实际上也没起到什么效果。而血精灵可以成为原本联盟独有的圣骑士，德莱尼可以成为本属部落的萨满也是为了游戏的平衡性而牺牲特色的一个例子。

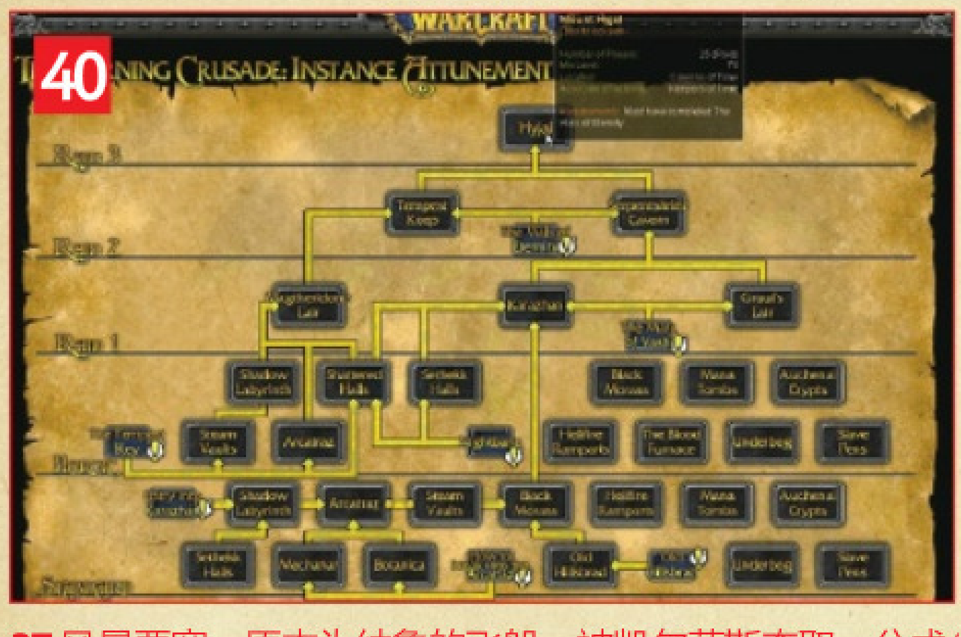
资料片中改进了5人本的结构，每个区域的副本拆成多个小副本，每个副本线路清晰，通常半个小时到1个小时就能打通。不过难度就比旧世的5人本更上一层楼，特别是考虑到这时的玩家经历了那么多副本的锻炼，早已不是初期对自己职业都不够了解的菜鸟了，初期许多小怪著名的360度顺劈让盗贼等脆皮的近战职业欲哭无泪。

资料片加入了飞行坐骑，给玩家提供了更多便利，让玩家从不同的角度欣赏游戏世界，但同时也带来了很多争议和弊端，比如冲淡了世界PvP，而你做任务时飞到目的地，拾取东西、杀死怪物然后飞到下一个地点，这让你很清楚自己在玩游戏，追求的只有效率，不再有刚涉足艾尔文森林时那种在一个奇幻世界中冒险的感觉，这是因为我们已经不是当年那么菜鸟的我们了。不管怎样，暴雪后来对于加入飞行坐骑













37.风暴要塞。原本为纳鲁的飞船，被凯尔萨斯夺取。分成4个部分，中间是团队本风暴要塞，左边是生态船，右边是能源舰，上面是禁魔监狱。拆分后的5人本节奏快但挑战性高

38.飞行坐骑。《燃烧的远征》加入飞行坐骑让玩家可以从新鲜的角度看世界并提供很大的便利，满级才能飞行也很合理，但玩家便利暴雪的钱袋就不便利了，旅行的时间缩短，所需要设计的区域也更大了

39.永恒岛。禁飞的永恒岛其实也不难适应，虽然贫血的稀有怪物经常在你赶到前一秒死掉。但在PvP区上恐怕只能逼劣势方转阵营或转服，进一步加剧一边倒的形势。而可以杀同阵营的香炉的设计让优势方成员也不能高枕无忧

40.《燃烧的远征》入门限制表。从这张玩家制作的指南图片中就可以看到《燃烧的远征》绕来绕去层层叠叠的入门限制是何等复杂

41.钥匙圈。包包紧张一直是《魔兽世界》的一个问题，为了存放越来越多的各种钥匙而在《燃烧的远征》前加入了钥匙圈，《燃烧的远征》后期和巫妖王之怒期间移除了大多数入门限制和钥匙，最终旧世界改造时将剩余的钥匙一并解决，钥匙圈也被移除，相关成就删除，彻底抹去了钥匙这种落后设计曾经存在于《魔兽世界》的痕迹

42.玛瑟里顿。地狱火堡垒下方的快速团队副本首领，初期玛瑟里顿难度很高，战斗中需要多个队员同时点击控制盒才能打断他的AE技能，加上频繁击退的技能等，不能只依赖指定的队员，需要团队良好合作和沟通

是相当后悔，但玩家已经根深蒂固的习惯一时又难以动摇，于是就在《熊猫人之谜》中通过加入不能飞行的日常区域雷神岛和永恒岛等来让大家逐步适应，进而在《德拉诺之王》中全面在当前内容中禁飞。

《燃烧的远征》前期最大的特点是入门任务线/钥匙系统的继承和发扬光大，1.11补丁中加入的钥匙圈设计似乎就已经预示了这一点。所有5人本都有各自关联的声望，必须刷普通模式到崇敬购买钥匙才能解锁英雄模式，然后不仅要打英雄模式积累装备，还要进行一系列任务线取得T4团队本风暴要塞和盘牙神殿等的入门资格，而T5团队本海加尔峰之战又要求两个T4本最后首领掉落的任务物品，黑暗神殿的任务线又要求前往前3个团队本。这样的设计是Hardcore的极致，也迫使各公会要补充新人就得带其重新打前面所有副本，疲惫不堪，所以在资料片后期许多入门限制被逐步取消了。

60级的时候大家常说40人团队其实是25个人在打，15个在划水。这样说也许有些夸张，但笔者自己其实当时也是一个无脑火球糊里糊涂打过克尔苏加德的菜鸟，确实就算是纳克萨玛斯的难度其实也是很有限的。《燃烧的远征》中团队本上限缩小到25人，就滤掉了水份，对团队中每个人的水平和团队配合的要求提高了许多，初期的玛瑟里顿就是一个很好的例子，对小怪的处理和对操纵控制盒来打断首领AE的控制组的要求都很高。不过，由于当时的副本没有不同难度模式的设计，再结合上面提到的入门任务的繁复，这个调整虽然提高了高端团队的水平，但对于新人来说却是很不利的，不像40人团队有很大的空间可以容纳新人让他们成长。缺乏新鲜血液可能是导致后来玩家人数开始下降的原因之一。

《燃烧的远征》首发的另一个团队本卡拉赞是《魔兽世界》的又一个经典副本，首先卡拉赞的主人传奇法师麦迪文在“魔兽”背景中就有重要的地位，而这个10人本场景精美、首领众多，剧场、象棋等战斗都很特别，它的成功也奠定了后来10/25人的模式。

2.1补丁（2007.05.15）加入了T6本海加尔峰之战和黑暗神殿，两个在剧情角度都是重量级的，前者很大程度还原了《魔兽争霸Ⅲ》剧情战役中的同名关卡，但也正是因为太忠实还原，过多的小怪让很多玩家感到厌恶，特别最初还不给什么声望和掉落，只有EQ的老玩家会喜欢这样，而后者的最后首领伊利丹也是大家非常熟悉的，因为伊利丹招牌的双刃很多玩家都喜欢不断故地重游，前不久的术士绿火任务线还重新利用了其中的场景，下个资料片中我们还有机会目睹它仍是德莱尼圣地时的样子。

这个补丁还有一个重点是加入了日常任务，从此为满级的玩家所熟悉。灵翼之龙、斯克提斯、奥格瑞拉等日常任务集中地加入，玩家每天做几个日常任务来提升声望，可以购买宠物坐骑等奖励，这样每天都有点事情做，又不像木喉熊怪和霜刃豹反复刷怪那么无聊，当时看来还是不错的设计，所以此后一直沿用了下去，直到《熊猫人之谜》中泛滥至令人反感的地步。

旧世时代团队本指挥还主要靠打字，但在《燃烧的远征》难度更高的25人本中语音交流已经是必需的，先后流行的有TeamSpeak、Ventrilo和Mumble等第三方的语音交流软件，经常学习和吸收插件优点的暴雪也在2.2补丁（2007.09.25）中加入了内置的语音聊天功能（Voice Chat），可是延迟和语音质量等不及Ventrilo等成熟的软件，加上各种问题，并没有引起重视，实际上很多玩家根本就懒得去尝试，习惯是根深蒂固的，没有明显的超越很难被取代。说到这里还有一个有趣的小故事，60时代欧美服流行过一段录音，有个欧服公会的会长语音指挥黑龙公主战斗，以希特勒式的歇斯底里狂吼着进行指挥，特别在灭团时狂怒不已，脏话不断。他的“More Dots”（多上点DoT）、“50 DKP MINUS!”（扣你50DKP）等都一度成了流行语。

2.3补丁（2007.11.13）加入了新的10人本祖阿曼，这个副本最大的特色是加入了限时挑战，在限定时间内击败前4个首领即可获得一只战熊坐骑。其实在前面提到的入门任务线中有一步就是要在限时内打通破碎大厅英雄模式来解救人质，这些限时的设计后来在《熊猫人之谜》中得到发展，出现了5人本的挑战模式，一种没有任何掉落，讲究利用一切条件在最短时间内消灭足够数量的小怪和首领打通副本的模式，奖励独特的凤凰坐骑和幻化装备。

这个补丁还加入了公会银行，方便公会储存装绑装备和材料，分发药水、宝石等消耗品、提供修理费，也给许多喜欢做生意的“地精”提供了便利。另外也是第一次调整这时已经开始显得过时的1～60级的任务和经验值，并将很多组队任务改成单人任务。

2.4补丁（2008.03.25）试行了另外一种服务器范围的世界事件——奎尔丹纳斯岛，这个日常任务集中地分为多个区域，全服务器的玩家需要积极参与做日常推动进度，占领更多的区域，解锁更多的日常和商人，后面才能解锁铁匠，用5人本的“牌子”兑换正义装备。

岛上的核心是太阳之井高地，这个副本通常被称为T6.5本，一方面，它跟T6本黑暗神殿和海加尔的间隔过长，本身黑暗神殿的难度不够，高端公会早早就已打通，而在片头动画中挑衅脚男们“未准备好”的伊利丹才是外域的头号“坏人”，凯尔萨斯“战略性撤退”（英文“Merely a setback”是魔导师平台中凯尔萨斯的台词，经常被用来讽刺这些“死而复活”的首领）到太阳之井召唤基尔加丹的剧情显得有些勉强，掉落上只是把T6的5件套（《燃烧的远征》在缩小团队规模的同时将套装也从8件减少到了5件，增加散件的选择余地）扩展到8件。当时玩家传言，暴雪只是因为《巫妖王之怒》开发进度不如预期，所以才临时设计了太阳之井高地这个过渡性副本。但是如果黑暗神殿是最终副本，在2.1补丁就推出显然不合理，而且从太阳之井场景和装备造型的华丽、首领战的精致程度看，显然不是仓促之作。实际上，从挑战性的角度来说，太阳之井高地可说是WoW最经典的副本，它是《燃烧的远征》“Hardcore”风格的巅峰。内外场的卡雷苟斯战；战神帕奇维克的升级版，但对团队配合和DPS有极高要求的布鲁塔卢斯；需要全团在毒雾中“起舞”的菲米丝；再次需要术士担任坦克的艾瑞达双子；平衡到极致进而对小怪的处理苛刻到每个GCD都不能浪费地步的穆鲁……每场战斗都是设计师的杰作。不过在少数顶尖公会享受穆鲁战的考验的时候，无数的公会也在他面前灭到散伙。

暴雪似乎从统计数据中看到了过于追求挑战性对他们钱包的影响，他们显然不愿只有5%玩家能看到纳克萨玛斯的历

























43.卡拉赞中的象棋事件。卡拉赞中首领数量很多，战斗也多种多样，其中象棋事件让队员控制不同的棋子与NPC战斗，麦迪文的鬼魂还会不时作弊

44.伊利丹。《魔兽世界》中最独特和著名的角色之一，他标志性的埃辛诺斯双刃也是游戏中最酷的武器之一，鉴于玩家对他的喜爱，暴雪如今表示过考虑将他“复活”……

45.术士的绿火。术士绿火任务重新利用了黑暗神殿的场景，但战斗对于较低装等的角色来说极具挑战性，需要玩家熟练掌握和灵活运用术士的各种技能，需要做到最大化输出、处理小怪、控制宠物、打断、躲技能等多任务处理

46.黑龙公主。黑龙公主歇斯底里的语音指挥音频走红，其中的“扣你50点DKP”和“更多DoT！”等都成了流行语，暴雪将黑龙公主改版为80级首领时，加入的相关成就就以这些流行语命名

47.“恶魔无双”事件。奥格瑞拉日常奖励的物品可用来进行“恶魔无双”事件，控制不同的恶魔运用它们的能力击败传送门出来的多波怪物，很特别的设计，可惜后来版本更新后出现各种Bug就被移除了

48.红色战熊。出自70级祖阿曼限时模式的红色战熊坐骑，初期较具挑战性，队伍需要尽量避免不必要的战斗，注意控制和快速击杀小怪，特别是敲锣报警的巡逻。在《巫妖王之怒》开放前的补丁中为了避免玩家等级碾压后轻松获得而不再掉落，后来祖阿曼改为85级5人本，加入了新版的紫色战熊

49.挑战模式幻化装备。挑战模式是祖阿曼限时设计的发展，在限时内打通挑战模式根据成绩可获得金银铜等不同成绩，全部9个副本都取得银牌可奖励凤凰坐骑，金牌可奖励造型独特的幻化装备

50.公会银行提供大量的储存空间，方便公会储存各种材料、药水、宝石等，很多爱做生意的“地精”也建立了自己的小号公会仓库储存囤积的货物

51.奎尔丹纳斯岛。非常华丽的小岛，采用服务器进度分阶段解锁的设计。最初安其拉世界事件的进度关系到开门时间进而影响安其拉开荒进度，因此顶尖公会都会设立奖励鼓励大家贡献物资，奎尔丹纳斯岛的进度就跟太阳之井高地毫无关系了

52.凯尔萨斯。风暴要塞中凯尔萨斯战是最早的多阶段战斗，很具史诗感，但很多玩家并没有见识过，所以在后期魔导师平台中暴雪将其重新加入并将战斗简化为5人版本

53.太阳之井。继阿克蒙德之后，太阳之井高地中燃烧军团又一大将基尔加丹亲自上场了，不过就挑战性来说，大多数玩家印象更深刻的是前面的黑暗纳鲁穆鲁

54.基尔加丹。《燃烧的远征》后期的大幅削弱后基本上所有团队都可以轻松打通太阳之井，由于掉落橙弓，基尔加丹后来经常被单刷，而且由于所有技能基本上只有伤害而没有特别复杂的机制，难度远比前面的首领低

史重现，在3.0.2补丁（2008.10.14）中拦腰一刀，将外域从卡拉赞到太阳之井所有团队本首领的血量伤害砍掉了30%，高端大气上档次的太阳之井瞬间沦为便当，也揭开了下一个资料片走向另外一个难度极端的序幕。

3.X/巫妖王之怒

名为“末日的回响”的3.0.2补丁加入了新资料片的系统，除了延伸到51点的天赋树、理发店和可以调整法术/技能强度、作用的新专业铭文外，最重要的是看到其他游戏和平台的发展趋势，而加入了成就系统。成就系统很自然地融入了游戏，它涉及游戏的方方面面，记录了玩家在游戏中所取得的成绩，副本和PvP成就成了组队时证明你实力的“文凭”，不过更重要的是给很多玩家提供了很多目标去追求，也让很多人注意到游戏中的稀有怪物、书籍、宠物、偏僻的任务等许多从未关注过的方面，可以说，玩了成就你才会发现《魔兽世界》的系统已经发展到如此庞大复杂。

《巫妖王之怒》在2008年11月13日推出，让玩家前往冰封的诺森德大陆升到80级，挑战“魔兽”剧情中的传奇人物——曾经的阿尔萨斯王子，现任的巫妖王。这个资料片没有加入新种族，而是加入了一个新职业——死亡骑士。这是一个英雄职业，概念来自《魔兽争霸Ⅲ》，最初曾经有传言说暴雪计划在某个时候让玩家从普通职业升级到英雄职业，但事实是作为新职业添加，而且并没有比普通职业更强力，只是开始于55级显示了地位的特殊——实际上死亡骑士刚加入时技能繁多而强力，确实有英雄职业的风范，后来就不断被砍。暴雪最初的计划是每个资料片加入一个英雄职业，但死亡骑士的加入带来了太多的争议和麻烦，所以在这个问题上如今暴雪非常谨慎，虽然他们并没有放弃未来加入其他英雄职业的可能。

在《燃烧的远征》中5人本都有关联声望的设计导致玩家倾向于选择自己有需求的副本，增加了组队的难度，所以《巫妖王之怒》中加入了声望战袍的设计，只要你穿上某个派系的战袍，打任何新的5人本都能获得相应声望，这样就灵活很多了。

资料片中还加入了全新的PvP区域冬拥湖，冬拥湖之战每隔约2个小时进行一次，联盟和部落使用攻城载具和炮台进行堡垒的攻防战，虽然存在一些问题，但冬拥湖之战还是提供了很新鲜的游戏体验。占领堡垒的一方可以打堡垒中的快速团队本，里面的首领掉落当前赛季的PvP装备和当前PvE套装的手和腿部件，给所有玩家一个每周“抽奖”的机会，这个设计延续至今。

不甘心精心的设计被浪费，60级经典副本纳克萨玛斯从东瘟疫之地被移除，经过重新设计改造成了80级T7团队本出现在龙骨荒野，一方面，难度上大幅降低，一般团队也能轻松打通，另一方面，一些过时的不合理设计被取消，四死骑不再需要那么多坦克，萨菲隆不需要冰抗。而看到卡拉赞和祖阿曼受欢迎的程度，暴雪给资料片所有新副本都加入了10人和25人两种模式，用有限的设计资源给玩家提供更多可玩的内容，10人掉落要低一个档次，难度也更低，比较适合小号和休闲的团队。另外暴雪还开始尝试“困难”难度，首发的快速团队首领萨塔里奥周围高地有3条小龙，如果将它们击杀后挑战首领就是普通难度，而如果留着1～3条不杀就是不同层次的困难模式，它们会逐步加入首领战并给萨塔里奥提供不同的Buff。

资料片中虽然还有提供抗性的附魔和天赋等，但抗性装备已经全面退出舞台，这类虽然合理但不好玩的设计被逐步淘汰，同样的例子还有3.0.8补丁（2009.01.20）中对坐骑限制的移除，原先牛头人不能骑恐龙等太瘦弱的坐骑，而夜精灵不能骑机械陆行鸟，虽然设计师是好心担心这些坐骑被压坏，但喜欢收集坐骑的玩家就不舒服了。其他改动也是为玩家着想的，比如低等级怪物也能提供全额声望，让刷木喉熊怪等旧声望容易了许多，还有增加了旧大陆的墓地数量和灵魂形态下的移动速度。而有一条关于平衡性的改动：装备上的额外护甲值不再与熊形态奖励等相乘，让笔者想起熔火之心的时候，当时有少数意识超前的玩家，比如笔者所在公会里一个韩国的年轻人，就发现收集一些加护甲值的装备后熊形态优秀的物理减伤可以让它们成为出色的坦克，经过实战检验后公会的小伙伴们都惊呆了。可是《燃烧的远征》缩小团队规模和副本难度的提高，导致职业的不平衡会影响到大家在团队中的地位和上场机会，所以到《巫妖王之怒》之后趣味性和个性让位于平衡性和公平也是无奈的事情。

“便当”这个形容超低难度的词因为《巫妖王之怒》的改动和国服玩家再度因为资料片迟迟不开远征台服而从那里普及过来，的确，这个资料片是前所未有的“平易近人”。《燃烧的远征》初期的5人本中坦克要小心翼翼地拉怪和控制，《巫妖王之怒》的5人本可以拉一堆怪一路A过去，团队本普通难度也很容易打过，尤其是10人模式。但有趣的是，“魔兽”历史上最经典、最具挑战性的副本之一也是出自这个资料片，那就是3.1补丁（2009.04.14）加入的奥杜尔，这是第一次泰坦主题的副本，泰坦作为“魔兽”世界中的造物主，副本场景自然是高贵冷艳，奥杜尔的装备也是后来幻化最热门的对象之一。经过萨塔里奥的实验，暴雪在奥杜尔中全面普及了困难模式，几乎每场战斗都有不同的方式来触发困难模式，而且烈焰巨兽、弗蕾亚和最后的尤格萨隆还跟3龙模式一样有好几个难度层次，其中米米尔隆的“救火”和尤格萨隆的0灯都是最经典的战斗之一，0灯战斗的复杂性和随机性导致90级玩家去单刷都还是充满挫折感。

所以与其说《巫妖王之怒》是个便当的版本，倒不如说是暴雪通过不同模式和难度来让各种层次的玩家都能体验和享受顶级副本的努力的开始。要说奥杜尔的缺点，只是困难模式的激活方式太过费解，最典型的就是开场的烈焰巨兽，正确姿势是先跟诺甘农的看门人谈话来激活四座防御塔楼，然后跟布莱恩·铜须谈话来开始战斗。直接跟布莱恩谈话就是普通模式，不需要摧毁任何塔楼。而如果激活了塔楼，就可以通过选择性摧毁其中几座来调节困难模式的难度。由于没有任何提示，很多团队不看攻略根本就搞不清楚。

这个补丁中还加入了银色锦标赛这个世界事件/日常集中地，剧情上是老弗丁召集和训练联盟与部落的英雄，为最

























55.成就系统。成就系统给单调重复的内容增添了新的玩法，用特定的方式击败首领或完成任务，让玩家有更多的目标可以追求，也能接触到游戏中更多的方面

56.死亡骑士初期在PvP中技能繁多非常强力，在PvE中因为强大的回血能力成为单刷之王。由于出生就是55级等特点，原先每个服务器只能创建一个死亡骑士，最近才解除限制

57.巫妖王。龙骨荒野的“天谴之门”动画中，巫妖王傲慢地迎战联盟和部落联军，对阵小萨鲁法尔和伯瓦尔。这个任务还有幽暗城之战的后续同样精彩，可惜后来因为幽暗城改版而被取消了

58.魔环的魔网守护者战斗。《巫妖王之怒》的5人本由于战袍的设计更加灵活，更便于玩家组队。5人本有很多有趣的设计，比如魔环中前进和最后的首领战是骑龙进行的

59.冬拥湖之战。冬拥湖是主要通过载具进行的攻城战，虽然存在一些问题，但还是很有意思的世界PvP。最初没有人数限制，人过多的时候很容易引起服务器崩溃

60.冬拥湖首领。占领冬拥湖的一方可进入内部的快速团队本，里面的首领难度不高，掉落本赛季PvP装备和当前副本套装的手和腿部件，之后每级副本推出时都会相应增加新的首领掉落新装备，这个设计在《大地的裂变》中延续到托尔巴拉德，在《熊猫人之谜》中与世界首领合并

61.80级的纳克萨玛斯。纳克萨玛斯被改造成了入门级的副本，战斗也都进行相应调整，教官25人模式战斗虽然保留了牧师心控小怪的设计，但10人模式就考虑到无法保证有两个牧师而添加了装置用来控制小怪

62.萨塔里奥。初期的萨塔里奥三龙模式非常复杂，特别是10人模式要用有限的人数应对同样复杂的机制，每个人都得是多面手。但很快随着玩家装备的提升就出现了菜刀队强推等打法

63.牛头人骑陆行鸟。牛头人的坐骑本是体型庞大的科多兽，最初很多瘦弱的坐骑不能骑，这样牛头人能收集的坐骑就比其他种族少很多

64.熊坦。熊形态的护甲加成和相关天赋让德鲁伊足以胜任坦克一职，熔火之心中也有一些加额外护甲的装备，但最初还没有多少玩家能意识到这点。《德拉诺之王》中闪躲和招架从装备上消失，护甲重新成为主要的坦克属性，依稀有些当年的感觉

65.米米尔隆。米米尔隆的困难模式俗称“救火”，场面混乱复杂，治疗压力很大，对于当时的装备来说极具挑战性

66.尤格萨隆。继克苏恩之后又一个登场的上古之神。没有守护者协助的尤格萨隆战斗俗称“0灯”，各种触手和内外场设计，第三阶段小怪的处理要求一点不能出错，即使在多次削弱后仍很有难度，最初一度被认为也是NPND的首领，直到中国公会星辰用一个世界首杀否定了这个说法

后进攻巫妖王的老巢做准备。锦标赛的核心是一个小型竞技场，随后在3.2补丁（2009.08.04）中加入用作过渡的T9团队本十字军的试炼和一个5人本勇士的试炼。这个团队本场景极其简单，没有任何小怪，只有5场战斗。鉴于奥杜尔困难模

式激活方式的混乱，暴雪采取了新的方式并将其重新命名为“英雄模式”，让团长可以从菜单中选择10人普通、10人英雄、25人普通和25人英雄4种模式。副本难度较低，像样点的临时团队都可以打通25人普通模式，好点的后来甚至可以打



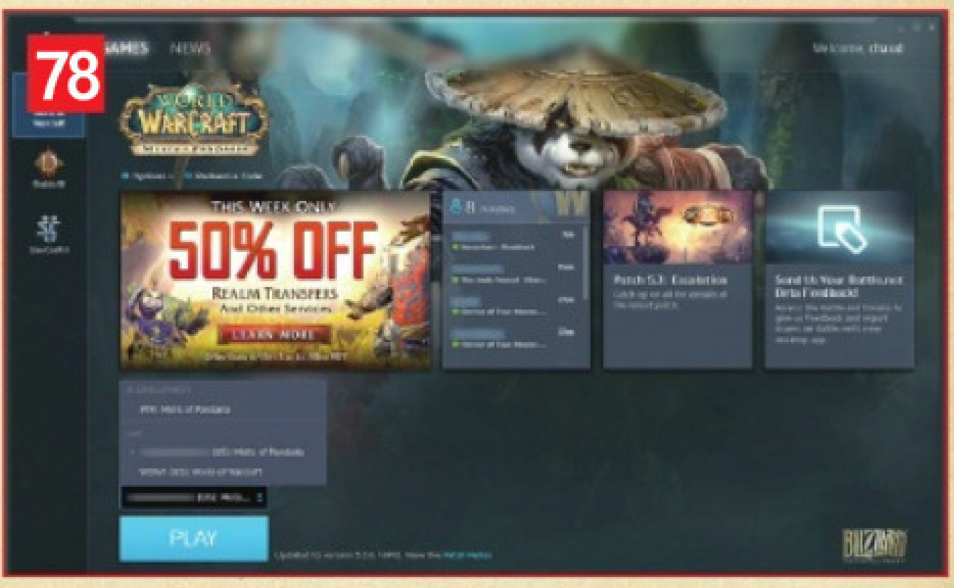












67.烈焰巨兽。奥杜尔开场的烈焰巨兽是通过载具进行的战斗，困难模式保留哪些塔楼不仅影响它的血量，还会有不同守护者给它帮助，但是激活方式是最令人费解的

68.银色锦标赛营地。位于冰冠堡垒东北角，属于永久性的世界事件，也是日常集中地，主要特色是利用载具系统的骑马标枪战斗。银色锦标赛有大量的宠物和坐骑奖励，需要做很长时间的日常才能收集齐

69.阿努巴拉克。大十字军试炼中最后的首领，战斗的设计体现了不同难度下微妙差别带来的巨大变化，普通难度下可以将房间铺满冰块，而英雄难度下数量有限，要足够用来挡首领的穿刺就需要很好的计划和风筝，而最后阶段首领根据团队当前血量回血的设计也给了治疗者很大的考验

70.奥尔加隆。奥杜尔的隐藏首领，需要在困难模式下击败4个守护者才能取得打开他所在房间的钥匙。最初有一个小时尝试时间的限制，《巫妖王之怒》末期取消。还有一个成就要求以10人模式奥杜尔相当的装等来击败10人模式奥尔加隆，而不是靠装备碾压

71.黑龙公主。60级时候的黑龙公主战斗并不复杂，最难的地方其实在于管理团队，比如控制仇恨和不要被恐惧或龙尾击飞到旁边通道里刷新雏龙

72.无敌。《巫妖王之怒》不仅有最经典的两个副本，最经典的首领战，还有最经典的两个飞行坐骑：无敌和米米尔隆的头部（飞机头）。进度延长和灵活进度机制无意中方便了玩家单刷这些坐骑而不是每周都花那么多时间清掉前面的首领

73.冰冠堡垒。位于冰冠冰川的巫妖王老巢。伊利丹是外域的大坏蛋，但前面基本都安静待在黑暗神殿的屋顶上，巫妖王就不同了，在练级到80级过程中多次现身，冰冠堡垒更有很多任务在周边进行，最主要的任务线是在堡垒下方找到阿尔萨斯之心开始的

74.巫妖王。巫妖王英雄模式是首个突破1亿血量的首领，即使有30% Buff，大多数团队仍无法将其击败，很多人是85级以后再回去碾压的，但到了90级死亡骑士等职业已经轻松单刷

75.倒影大厅。冰冠堡垒的3个5人本组成一个整体，作为团队本剧情的铺垫，希尔瓦娜斯/吉安娜试图找出阿尔萨斯能否被拯救，找到了存放在倒影大厅中的霜之哀伤，乌瑟尔的灵魂现身告知阿尔萨斯早已不存在，只有巫妖王

76.地下城搜寻器。地下城搜寻器也许减少了《魔兽世界》游戏中玩家之间的交流，但在城里喊上几个小时组个地下城队伍其实也算不上是多么好的体验，没东西玩退出的话那就更没有交流了

77.海里昂。红玉圣殿的快速团队首领。很多人可能都没注意到或很快忘记掉这个副本的存在，最多只是为了完成成就去一次

78.战网桌面客户端。暴雪整合战网的行动逐步进行，最新的改动是正在测试阶段的战网桌面客户端，玩家可以跟战网好友聊天，自动更新所有暴雪游戏，登录客户端后就可以直接进入各个游戏

掉个别英雄模式首领，不过25人英雄模式的最后首领阿努巴拉克还是极具挑战性的。这个副本还试行了尝试次数限制，英雄模式下只有50次机会，每次灭团就减少一次，次数用完就只能下周重来。在之前的奥杜尔中暴雪就对隐藏首领奥尔加隆采取了1小时尝试时间的限制，这些是暴雪鉴于顶尖团队会花太多时间不断开荒怕玩家耗尽兴趣采取的保护性措施，但实际上这些团队为了争第一仍然会通过小号团等方式绕过限制，反而更增加工作量，所以在版本末期就取消了。十字军试炼的4种模式都是独立的进度，也就导致多数团队为了累积装备会组织和要求成员每周打全部4种模式或其中3种，再加上各种小号，虽然副本小首领少但这样高强度重复也很容易让玩家厌倦，也导致了后来在《大地的裂变》中暴雪为了玩家着想而合并10/25人进度。

这个补丁中还加入了延长副本进度的功能，让团队在有需要时可以锁定进度下周继续开荒后面的首领，后来结合进度各人独立的调整也间接为很多玩家单刷坐骑提供了便利。另外还增加了在战场中获得经验值的功能，让玩家练级有更多选择。

3.2.2补丁（2009.09.22）中暴雪为了庆祝WoW五周年，将黑龙公主奥妮克希亚重新改造成了80级的首领，战斗基本保持不变，但场景和技能效果都进行了翻新。记得60级打黑龙公主的时候我们的团长都要反复强调开场要等到MT叠了5层破甲后才能开始攻击，法系被要求开始只能使用魔杖射击，免得拉了仇恨黑龙公主扭头喷死整个团队。现在版本早已没有魔杖，而仇恨也再不是坦克关注的重点了，最近有人向设计者提出将坦克改回到当年要注意建立仇恨的设计，显然不是没经历过就是忘记了众人甩魔杖的可笑场景了。

十字军试炼的“偷工减料”让设计师有更多时间来设计资料片最重量级的副本——冰冠堡垒。3.3补丁（2009.11.08）不仅包括这个大型T10团队本，还有3个在剧情上用来补充和铺垫的5人副本。冰冠堡垒在场景和首领战设计上都不输给奥杜尔，最后多阶段的巫妖王之战史诗程度更胜过了0灯，对得起在剧情方面的重量级地位。冰冠堡垒的模式再次进行了调整，这次只有10人和25人两种模式，普通和英雄难度合并为同一个进度，可以在每场首领战前单独调节。类似于太阳之井高地，冰冠堡垒采取逐步开放各区的办法。由于此前十字军的试炼多难度设置导致需要对应地添加不同装备等级的掉落，导致末期装备属性开始溢出，副本中也加入了类似“太阳之井的辐射”那样的Buff来降低玩家的闪躲几率，但同时还加入了可叠加的Buff系统来逐步降低难度，副本开放一段时间后玩家可获得Buff提高生命值、伤害和治疗及吸收效果5%，之后每隔约1个月多叠加1层，一直到30%。这样既不影响高端团队想要的挑战性，又能让更多的人可以打通副本。0% Buff下的英雄难度巫妖王跟0灯一样坚挺了很长时间，到5%的时候才被击败，考虑到《燃烧的远征》之后暴雪不再做初期奥罗、克苏恩那种NPND的首领，难度之高可想而知。甚至到了30% Buff以后水平一般的团队还是无法击败他，不过这时临时团队也足以打通普通难度甚至前面的多个英雄难度首领，大号毕业后玩家又开始武装小号，一片繁荣景象。

这个补丁还将战场排队系统引入到PvE领域，加入了地下城搜寻器，玩家可以方便地通过搜寻器排指定或随机的5人副本，系统会自动在同一个战场组排队的玩家中配对来组成合适的队伍，之后将大家传送至副本内。这完全改变了玩家要在城里喊上有时多达几个小时时间才能组成队伍，也没法去做别的事情的这种局面。从此新手可以方便地打5人本获得提升，这些副本也变得更受欢迎了。但同时它也带来一些负面效应，首先随机组成的队伍良莠不齐，跨服临时队伍打完各自走人不用再打交道的特点让很多人不用顾虑自己的言行，结果就是各种黑装、发呆、灭团给别人带来糟糕的游戏体验，另外游戏中的社交减少了，因为玩家不需要任何沟通就能找到队伍并打通副本，不过总体来说，还是利大于弊。

太阳之井高地也许在计划中，但3.3.5补丁（2010.06.22）加入的快速团队本红玉圣殿就确实是临时添加的过渡性内容了，这个副本开放当天就被美服公会打过，存在感非常之弱，其实并没有起到什么作用，所以如今《熊猫人之谜》后期暴雪索性放弃5.5补丁而把精力放在《德拉诺之王》上争取尽早推出。

这个补丁中还加入了战网ID功能，目的是让玩家可以通过战网跨暴雪游戏保持联系，这是暴雪改造战网将旗下游戏和产品整合起来的其中一步计划。不过实名制的特点引起了很大的争议，当一位官方人员在论坛为实名制辩护时，他在Facebook上的个人资料惨遭玩家人肉搜索后公布，以证明大家关于隐私和安全性的顾虑不是危言耸听，后来版本中暴雪放弃了实名制而改用了昵称加编号的ID形式。

4.X/大地的裂变

4.0.1补丁（2010.10.12）加入了新资料片的系统。这次天赋树没有再继续膨胀而是进行了一次瘦身，调整到31点。另外加入了弹性的副本锁定系统——副本进度各自独立，过去你如果跟了一个失败的团只打掉了一个首领就被保存到该副本ID中浪费了一周，现在就不会了。另外《燃烧的远征》中加入的纹章系统在《巫妖王之怒》中变得很混乱，多级的5人本和团队本都有不同的纹章，总共有5级，要兑换最初的奖励需要多次转换，这时就统一转换成我们现在熟悉的正义点数和勇气点数两级系统。对应地PvP除了早已存在的荣誉点数外又加入了高级的征服点数。基本上，可以说这是一个简化和整理的资料片。一些无用的角色和装备属性被去掉；日益膨胀的角色技能/法术也进行了一定的精简，每种法术不再有多个等级，而是随角色等级而自动调节；猎人的弹药系统也被移除。

鉴于玩家一味追求属性最理想的BiS装备而对差一点的装备就选择无视，暴雪还加入了重铸功能希望能提高后者的吸引力，玩家可以重铸精神爆击等某项第二属性的40%到其他第二属性。但是结合最初就有的附魔和《燃烧的远征》加入的宝石，这个功能后来导致拿到新装备后要进行太多的定制工作才能使用，而命中和精准上限的存在更导致玩家拿到

一件新装备就得调整全身装备的重铸以保持达到上限而不溢出，而这些只是根据网站或工具的指引来完成，不但没有带来多样性反而添加了麻烦，所以在《德拉诺之王》中重铸将被移除，镶孔数量和附魔栏位也会被减少。

据说EQ在越来越多的资料片推出后前面的内容显得落后陈旧，是阻碍新玩家加入的一个重要原因，《魔兽世界》也面临类似的问题。代表任务的〝！〞标志虽然是《魔兽世界》的一个特色，比起很多网游一味刷怪升级已经好很多，但旧世的任务设计仍有很多传统RPG的弊端，比如荆棘谷北部和南部任务适合的等级有很大的跨度，中间必须去别的区域做任务过渡，还有很多任务让你在东部王国和卡利姆多两块大陆之间跑来跑去，比如月神镰刀的任务线。任务的数量也不够，经常需要刷怪来补经验值缺口。所以在《大地的裂变》中暴雪做出了一个重大的决定，就是将1～60级的区域和任务进行全面翻新，这是一个大工程，但效果也非常理想。从《燃烧的远征》到《巫妖王之怒》，暴雪的任务设计技巧一直在不断提高，到《大地的裂变》达到了新的高度。任务不仅数量很多，而且多样性和趣味性都大大提高了，另外通过多个任务据点和新增的远程交接任务的技术给玩家提供了便利。虽然剧情上卡利姆多和东部王国是遭到了大灾变的摧残，但调整后各个区域的任务不但流畅有趣，而且在剧情上形成与资料片主剧情前后呼应的作用，费伍德森林伊利丹寻找古尔丹之颅的故事、赤脊山模仿兰博电影的情节、黑海岸纳迦利用大灾变牵制玛法里奥支援海加尔山、灰谷和石爪山部落督军使用大规模杀伤性武器的阴谋等等，每个地区都有一个小型的具有史诗感的精彩故事，但又与80～85级任务的史诗感形成不同的层次，用位面等新技术为剧情服务，就像暴雪著名的动画技术一样，显示了表现故事的高超技巧。暴雪先在4.0.3补丁（2010.11.16）中加入数据，然后在4.0.3a补丁（2010.11.23）中激活它们，永久改变了旧世界，加入了改造后的内容。

《大地的裂变》在2010年12月7日推出，与以往不同的是，这次等级上限只是提高到85级，因为暴雪努力要缩小资料片的规模但提高推出新资料片的速度。另外这次没有新的大陆，80～85级的新区域海加尔山和暮光高地等是利用旧大陆最初未开放的区域改造的，奥丹姆是在塔纳利斯西南部增加新的区域。而全新的海底区域瓦许伊尔和PvP区域托尔巴拉德是在东部王国附近的海里，深岩之洲则是在两块大陆之间的大漩涡下面。也没有新的主城，玩家通过暴风城/奥格瑞玛的传送门集中地前往这些区域，虽然这样带来新鲜感，但也有很多玩家觉得没有新大陆就没有新资料片的感觉。资料片增加了两个新的种族——地精和狼人，两个新手区的任务也跟改造后区域的任务一样精彩，地精还有机会营救刚卸任部落酋长的萨尔。

由于很多玩家抱怨《巫妖王之怒》过于便当，怀念《燃烧的远征》，加上玩家仍在减少，暴雪在这个资料片中又重新偏向了高难度的路线，练级杀怪重新变得困难，5人本重新要求控制，不过就像后来暴雪检讨的，地下城搜寻器组成的临时队伍跟高难度要求的沟通和配合并不兼容，习惯了A到底的玩家在初期灭得死去活来后，暴雪只好调低副本的难度。

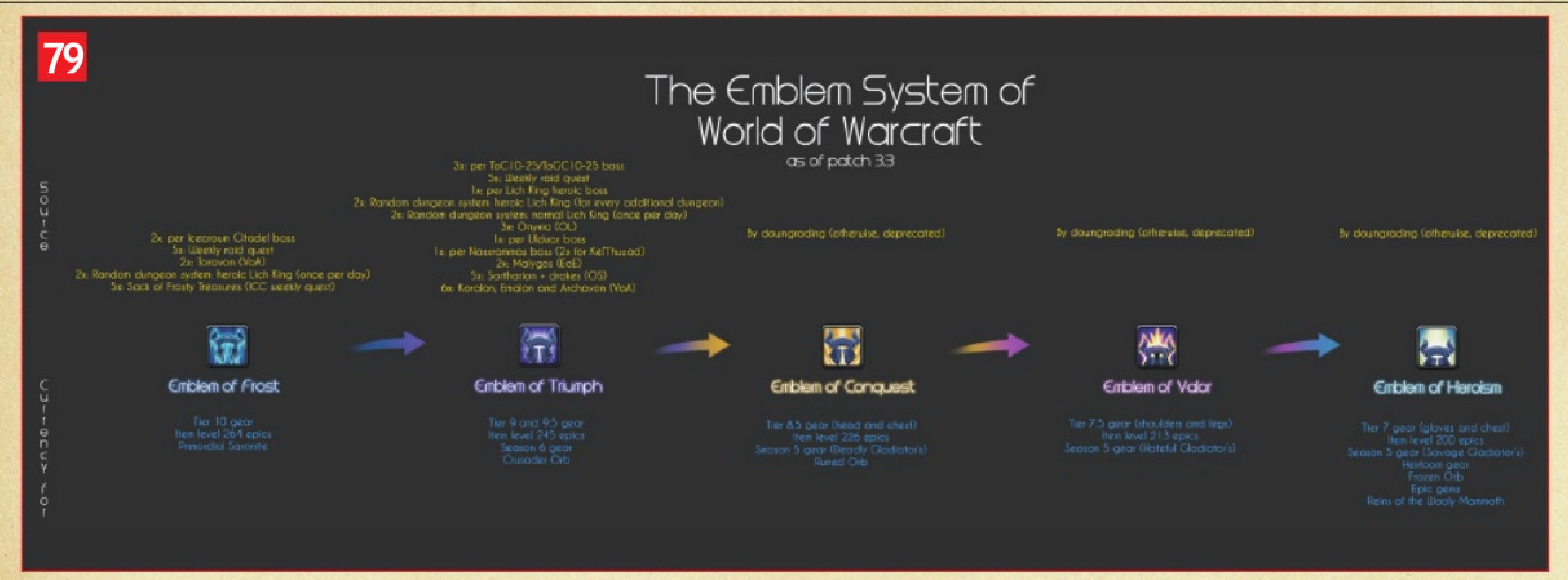
更大的问题在于团队本，首发的T11本有暮光堡垒、黑翼深渊和快速本四风王座，其中黑翼深渊中老朋友黑龙公主被她哥哥奈法利安复活作为亡灵龙重新登场。这些副本的难度很高，加上暴雪将10/25人进度合并，掉落和难度都统一，带来的结果是5人本和团队本之间形成断层，水平不够的玩家打不了这些副本就只能整天坐在城里无所事事。这一部分也是因为暴雪将很多资源用于改造旧区域，相应的满级内容就有些缺乏。这也导致第一次在资料片初期就出现了通常在资料片末期才发生的人员大幅流失。后来火焰之地推出时T11本的普通模式被削弱了，但英雄模式保持不变，由于战斗的复杂性，即使在版本末期装备碾压的情况下一般团队也无法打通这些副本。

PvP方面，资料片加入了全新的评级战场，这是利用了现有的战场，但玩家必须组队才能加入，评级战场使用类似竞技场的等级和配对系统，改变了战场的混乱局面，对于个人技术、团队配合和战术都有较高要求。但是类似于PvE的情况，这要求有一个固定的队伍不断磨合和提高才能打下去，不是一般玩家所能体验的内容。

4.1补丁（2011.04.26）才总算给一般玩家带来了可玩的内容，暴雪将60级的祖尔格拉布和70级的祖阿曼改造成85级的5人英雄本重新加入，其中祖阿曼重新加入了在限时内击败前4个首领可以获得新的战熊坐骑的设计，这两个副本难度不低但有不错的掉落，广大玩家开始了吃饭睡觉打巨魔的日子。后来暴雪总结认为，虽然在资料片中期加入新一级的5人本是好事，但新副本掉落较好就会导致玩家彻底忽略首发的5人本而专注于刷两个新本，结果就出现当时这种刷两个巨魔本刷到吐的情况，在《德拉诺之王》中暴雪就考虑在新副本推出后就把旧副本的掉落和难度提高到相同水平，给玩家更多的选择。

4.2补丁（2011.06.28）加入了新的日常集中地熔火前线，在当年奎尔丹纳斯岛的基础上进行改进，同样采用逐步解锁的方式，但进度基于个人而不是服务器，这样新角色可以完整体验全过程。虽然有些变化，比如玩家可以选择每天做哪个子区域的日常任务，但是每天要花上不少时间做日常做上一个月才能拿到最后坐骑的奖励也让很多玩家开始对这类设计产生反感。

海加尔山的任务线是击退火焰之王和暮光之锤对海加尔山的进攻，熔火前线的日常在剧情上是在为玛法里奥为首的海加尔山保卫者反攻进火焰之地做铺垫，这个补丁加入的T12团队本火焰之地则是正式的决战。虽然并不是重制，但这个副本可以看作是现代版本的熔火之心，其中的熔火巨人和熔岩巨犬等小怪都让老玩家感到亲切，更不用说老朋友拉格纳罗斯了，而其他首领虽然都是新的，但新任大总管就是当年给我们发任务时态度傲慢的鹿盔（得罪脚男就没有好下场）。火焰之地推出时难度较高，同样多阶段的拉格纳罗斯英雄模式的战斗史诗程度跟巫妖王差不多，最后还有一个长腿的阶段带来意外惊喜。但在人员不断流失的情况下，暴雪从《大地的裂变》前半段的〝Hardcore〞风格来了个大转弯，在9月20日通过在线修正对火焰之地大砍一刀，普通和英雄难度下所有首领的血量和伤害都减少了15～25%。这情形多少有些类似当年的太阳之井高地那样。难度降低加上任务线本身设计的关系，火焰之地的传说级法杖很快成了有史以

79


80


81


82


83


84


85


86


87


88


79.纹章系统图解。《巫妖王之怒》每一级副本都有不同的纹章，奖励需要不同的纹章购买，后期需要逐级兑换而且很多人不知道可以一次兑换多枚只能慢慢点

80.重铸坐骑。昆莱山出售的10万金的3人牦牛坐骑，携带修理和重铸NPC，《德拉诺之王》中将移除重铸系统，暴雪还没想好用什么NPC代替

81.荒凉之地搞笑的追逐和单挑死亡之翼的系列吹牛任务。《大地的裂变》利用载具和相位等技术为任务服务，设计出很多精彩有趣的任务

82.“兰博”和他的小队。赤脊山的任务线模仿兰博系列电影，在玩家帮助下当地的战斗英雄JK重拾斗志聚集战友最后驾驶战车与敌人展开大战

83.加尔鲁什。在石爪山加尔鲁什手下的督军擅自使用“大规模杀伤性武器”摧毁德鲁伊学校时，加尔鲁什赶到将其单手丢下了悬崖，也为被其杀害的牛头人部落讨回公道，这个任务线让人对加尔鲁什产生好感，可惜后来因为太多玩家讨厌他而在《熊猫人之谜》中被彻底黑化

84.瓦许伊尔。瓦许伊尔的海底风光很迷人，剧情上营救落水被纳迦抓走的士兵，逐渐发现纳迦和上古之神阴谋也很有趣，最后以纳迦入侵水元素位面潮汐王座达到高潮，并为5人本潮汐王座做好铺垫，可惜因为没有方位感的问题，很多人不习惯全水下区域，最后副本剧情也没有延续下去而烂尾

85.地精新手任务。驾车行驶在地精新手区域克赞岛的公路上，地精的新手任务充满趣味性，而狼人的新手任务则比较严肃沉重，各具特色，都很好地讲述了两个种族的背景和分别加入部落和联盟的原因和过程

86.巨石之核首领欧泽鲁克。《大地的裂变》的英雄模式5人本重新要求控制怪物，像过去一样A过去会死得很难看。首领战也讲究技巧，像巨石之核3号首领欧泽鲁克就有很多队伍不熟悉技能经常灭到散

87.黑翼深渊首领音波龙。《大地的裂变》的首领战中暴雪又加入一种特殊的能量条，比如音波龙战斗中的音波值，和寇加尔战斗中的腐蚀值，战斗中不躲好技能这些能量条就会上涨，受到更多伤害

88.暮光堡垒中英雄模式独有的隐藏首领希奈丝特拉。当时版本能见到龙母的人极少，即使版本后期装备碾压的情况下不了解战斗不配合好一样要灭

来最烂大街的橙武，特别是暴雪这时意识到了10/25进度合并带来的问题，但无法中途修改，就在亚洲区实行了一周重置副本CD两次的设计，结果亚服高端公会法系人手一根橙杖，为后来巨龙之魂的首杀竞赛中韩服公会击败欧服公会创造了

条件。这个补丁还加入了地城手册，列出火焰之地等副本首领的技能和掉落，也间接略微降低了首领的难度，开荒团队不需要反复尝试来摸索技能。

4.3补丁（2011.11.29）加入了资料片最后的团队本巨龙之

89.评级战场坐骑。加入评级战场后暴雪一直在鼓励玩家参与，比如竞技场不能达到征服点数上限，剩余的要靠评级战场。不过竞技场每个赛季都有不同的角斗士龙和不同头衔，评级战场就没有变化，后来加入了坐骑，可以通过累积胜利取得

90.新版祖尔格拉布。改版后祖尔格拉布隔掉了蜘蛛区等区域，调整了首领战，保留很多特色的同时改成适合5人本的样子

91.熔火前线。4.2加入的日常任务集中地，海加尔山保卫者们反攻进火焰之地建立据点，种下哨兵树并随玩家的日常任务进度而成长

92.火焰之地。火焰之地就像一个现代版本的熔火之心，虽然都是火焰主题但不像熔火之心那么单调，拉格纳罗斯虽然也跟当年一样是露出半身固定不动的，也有下潜召唤小怪的阶段，但花样和难度都不是当年的简单战斗可比的

93.火焰之地的橙杖。火焰之地的橙杖要分阶段在火焰之地收集各种任务物品，最后获得的橙杖有变身蓝龙泰蕾苟萨的使用功能，最后交任务时在暴风城/奥格瑞玛有个大量蓝龙现身的事件，最初大家感到新鲜纷纷询问是怎么回事，但后来大服上这种事情一天都要发生好多次，就变成了“不是吧，又来了……”

94.地城手册。地城手册列出了各个首领的样子、介绍、技能说明以及掉落，对玩家特别是新手有很大帮助，读过之后再结合实战就能很快熟悉首领的打法

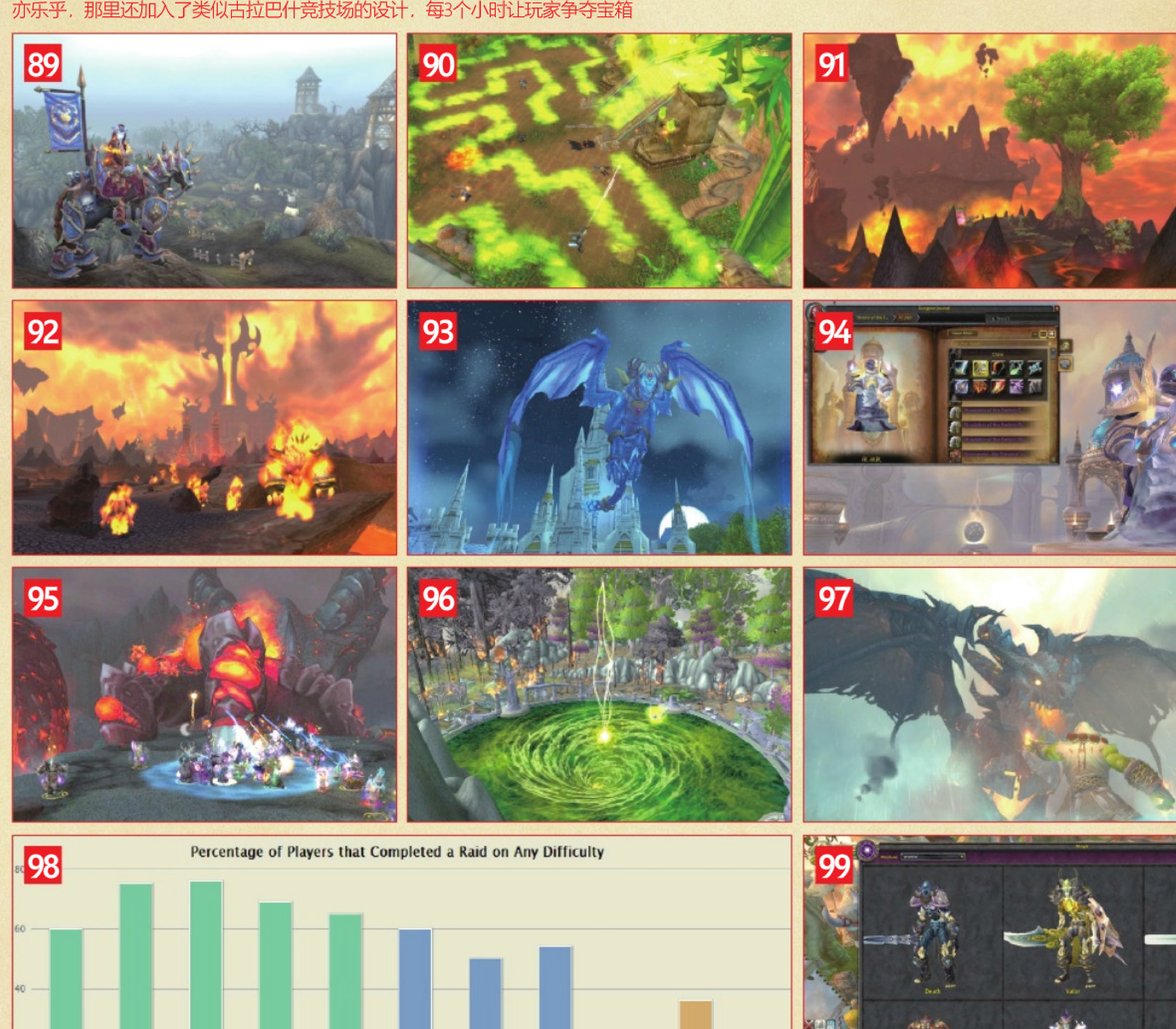
95.死亡之翼的狂乱。巨龙之魂的最后战斗，在大漩涡进行的“死亡之翼的狂乱”战斗。巨龙之魂的战斗主要利用了现成的场景，比如玩家只在初次去深岩之洲时到过一次的大漩涡

96.永恒之井。类似于冰冠堡垒，4.3的3个5人本在剧情上为巨龙之魂作铺垫，其中永恒之井是精心设计的新场景，玩家回到古代燃烧军团入侵的时候夺取神器巨龙之魂，在这里当年的伊利丹还会协助玩家，而如果你包里有埃辛诺斯双刃，他还会夸你的武器有很强的力量（当时他自己还没拿到），并说“看来你已经准备好了”——《燃烧的远征》动画中伊利丹的台词原意是“你们还未准备好呢”

97.萨尔用巨龙之魂重挫死亡之翼。随机团队让休闲玩家也能体验顶级副本，了解完整剧情，并拿到物品等级比较低的装备，虽然有很大争议，但很好地起到了留住玩家的作用

98.《熊猫人之谜》团队本通关比例。MMO-Champion网站对250万个账号下的630万个角色的统计得出的结果，初期的魔古山宝库接近80%，而当时未开放随机团队的奥格瑞玛4区只有2%，即使考虑到后者开放时间较短，也仍然有巨大的差异

99.幻化系统。幻化系统充分利用了现有的资源，给玩家带来了很多乐趣，再也不是每个版本同个职业的玩家都是千篇一律或大同小异造型的样子。有趣的是，当包括笔者在内的人们为游戏中一些不喜欢的职业改动责难设计师鬼蟹的时候，却忽略了他主要的任务是设计新系统，其中就包括幻化和随机副本等对游戏有巨大帮助的新系统。值得一提的是，暗月岛也改变了暗月马戏团的鸡肋地位，刚开放的时候无数玩家玩那里的各种小游戏玩得不亦乐乎，那里还加入了类似古拉巴什竞技场的设计，每3个小时让玩家争夺宝箱



魂以及3个新的5人本，这些副本利用了现成的龙骨荒野、大漩涡等场景，略加变化。按设计师的说法，在资源有限的情况下，只有这样才能做到加入大型团队本的同时还能加入新的5人本。这个副本的特色是最后的死亡之翼战斗分成两场首领战进行：死亡之翼的背脊和死亡之翼的狂乱，其中背脊战斗顾名思义是在飞行中的死亡之翼背上进行，对DPS要求极高，但还是挡不住橙杖的逆天效果和奥法的爆发力。由于场景重复和首领战设计的问题，这也是最没史诗感的一个压轴副本，还不如之前的火焰之地。巨龙之魂也加入了类似冰冠堡垒的系统逐步降低难度，但不是Buff玩家而是给首领和小怪增加Debuff，每层降低生命值和伤害5%。

这个补丁的重点是暴雪为了挽回人气，将原本为新资料片准备的团队搜寻器提前加入。类似于地下城搜寻器，团队搜寻器让玩家可以排队来打特殊定制的随机团队难度的巨龙之魂，为了灵活性拆成两个部分，考虑到临时队伍的特点，这个模式难度很低，一大半人划水也能打过，但可以让休闲玩家也见识到顶级副本的内容，同时也可以用来熟悉首领的技能，为进阶到普通模式做准备。由于随机团队掉落与其他模式相同，只是物品等级较低，就算是普通或英雄难度的团队在初期也有必要打随机团队来凑齐套装效果，欧服一些顶尖公会还因为滥用随机团队的漏洞被短暂封号。随机团队同样带来了很大的争议，一方面它有地下城搜寻器同样的各种问题，而且更加突出，由于掉落还是传统的掷骰方式，就出现了不管自己需不需要一律点需求，最后拿来跟别人交换自己想要的装备或者索性分解/卖店的全需党，还有故意捣乱导致灭团的损人不利己者，《魔兽世界》的社交功能也因此进一步下降。但另一方面，它使为数众多的休闲玩家可以体验到游戏的高端内容，最近MMO-Champion网站对于《熊猫人之谜》中团队本所有难度下通关比例的一个大规模统计就很能说明问题，其他几个团队本通关率达到了50～75%，而当时还未开放随机团队难度的決战奥格瑞玛4区就只有2%。

这个补丁还开始为游戏加入更多样化的内容，一个重要的功能就是幻化，玩家可以将旧装备的造型幻化到当前装备上，这就形成了一个收集旧装备来打造各种独特造型的热潮，包括旧的任务奖励、随机掉落的绿装，还有主要的旧副本的装备，形成了单刷旧副本或组幻化团的热潮。与此配套的加入了虚空储藏室的功能用来储存这些装备，但虚空储藏室空间仍然有限，在《德拉诺之王》或后续的补丁中暴雪可能会加入更彻底的解决方案来帮助喜欢收集装备和幻化的玩家。另外在旧世中就加入的每个月初出现的暗月马戏团很久以来就是鸡肋内容，大家关心的只是套牌兑换的饰品，这个补丁中也进行了全面的修改，安排到专门的暗月岛上，加入了多种有趣的小游戏，奖励中包括多种坐骑宠物以及当年的T0.5地下城套装的幻化用复刻版。

5.X/熊猫人之谜

5.0.4补丁（2012.08.28）加入了《熊猫人之谜》的系统。这本应是一个对小号更友好的资料片，成就、坐骑、宠物都被改成了战网共享，像笔者这样因为多年在大号身上累积了太多的成就、坐骑和宠物而一直无法改玩其他职业的玩家，就不再有这样的顾虑。但实际上，资料片提供了很多内容，甚至可以说太多的内容，多数玩家仍然只能主玩一个号，在小号身上重复例如传说级任务线等实在太累人了。另外暴雪还从别的网游处学习了范围拾取的功能，大大方便了玩家。各职业的天赋树又进行了一次彻底的简化，所有被动天赋取消，简化为6层每层3项，基本都是一些辅助或主动技能，终于基本实现暴雪希望的玩家根据情况或自己的喜好进行选择，而不是以往那样根据模拟计算或攻略的最优化方案来配点。另外还有更多的简化：头部附魔被移除，远程栏位被移除。还有一项残留的“真实感”设计让位于平衡性——猎人不再有盲区。

还有一项新特色却引起了很大的争议——跨服地图，所有旧区域自动应用跨服地图，同组几个服务器的人都聚集在一起，暴雪宣称这些地区就应该有很多人而不是空空荡荡的，但是刷新率等却一直不愿意作相应调整，带来的问题是争抢矿草任务怪物等资源、争抢稀有怪物、猎人宠物或稀有战斗宠物，以及PvP服上更多的玩家恶意杀小号和守尸。而实际上过时的地图毕竟不是当前内容，玩家就预期并且习惯了不会有太多竞争者，比如80级的时候时光龙竞争激烈，所以玩家等到85级或90级再回去守，结果却发现竞争还跟80级的时候一样激烈，这显然不太合理。

《熊猫人之谜》在2012年9月25日上线。这个资料片偏离了《魔兽世界》通常的风格，而选择之前没有太多铺垫的神秘大陆潘达利亚，唯一的关联就是在《魔兽争霸Ⅲ》额外关卡中出现的熊猫人陈·风暴烈酒，不过早在《燃烧的远征》前就有关于熊猫人的各种讨论，玩家对这个神秘的东方种族很感兴趣。潘达利亚作为熊猫人的家乡充满东方风味，给欧美玩家新鲜的感觉，同时正是因为之前没有铺垫，也就没有限制，在剧情等各方面暴雪都有更大的发挥余地。总结了以前资料片的教训，暴雪这次提供了大量满级后的内容。这次同时加入了新的种族熊猫人和以武术为招式，用“气”作为资源的新职业武僧。利用现成但利用率不高的一些场景，将过去的组队任务发展为一种特殊的3人副本——场景战役，没有铁三角的限制，几乎没有排队时间。加入了黑市为主的回收金币的手段，黑市上随机出售各种宠物和无敌、米米尔隆的头以及绝版的瘟疫龙等稀有坐骑，成功地阻止了前几个资料片金币不断大幅贬值的趋势。加入了没有掉落只有坐骑和幻化装备奖励的挑战模式5人本。加入了个人农场，玩家可通过种植作物取得食材、矿石等材料。在原有宠物收集基础上发展为宠物战斗系统，新增几百种的野外宠物，玩家可以进行战斗、收集和提升宠物等级。加入贯穿整个资料片的传说级任务线，只打随机团队的休闲玩家也能进行，可获得染煞宝石、橙色多彩宝石等奖励，最后版本奖励橙色披风。首发3个T14团队本魔古山宝库、永春本和恐惧之心在不同日期解锁，这些副本都有随机团队模式，休闲玩家每周也有很多副本可打。加入了次级幸运符设计，玩家可以兑换长者的好

运符这种专门的兑换物获得额外掉落机会。重新加入世界首领——怒之煞和炮艇，初期不同团队需要争抢，但很快玩家发现了红名后脱离团队再组人的方式进行共享，后来暴雪索性顺水推舟改成了同阵营共享，无需组队只要攻击一次既有掉落。之后每级新团队本推出时都相应增加两个世界首领，这些首领继承了以往冬拥湖、托尔巴拉德首领的设计，提供玩家每周“抽奖”的机会。

过去几个版本玩家总是聚集在主城，随机团队和地下城等工具的便利加上群体召唤等公会技能，根本无需旅行，所以暴雪将资料片丰富的内容散布在潘达利亚各地，还加入了大量掉落玩具、宠物、坐骑的稀有怪物，刷新时间比以往的稀有怪物大大缩短，吸引大家到野外争抢，效果还是很理想的，笔者就经常在各地的旅店下线，似乎又回到了60时代初期的感觉。

资料片的地图除了85～90级内容外，事先就在螳螂高原、恐惧废土以及整个锦绣谷预留了日常任务专用的区域，满级后每个派系都有大量的日常任务，而勇气装备都跟声望挂钩，除了副本和日常任务奖励的勇气点数外还需要声望才能购买。《燃烧的远征》加入日常任务时每天有10个任务的上限，后调高为25人，而在5.0.4补丁取消了上限，已经就预示了资料片日常的泛滥。这个局面是因为暴雪放弃了《巫妖王之怒》时期为玩家着想当“保姆”的角色，不打算再限制玩家。不过物极必反，虽然暴雪努力让日常任务有足够多的变化（比如金莲教的日常任务极多，每天只是随机出现其中一些，卡拉克西也有很多组日常随机提供，至尊天神和影踪派的日常还需要金莲教崇敬才能解锁）。每天要做几十个日常任务做上一个多月，装备好的打本玩家组队都要将近1个小时，再算上小号等就更是繁琐，玩家们怨声载道。

5.1补丁（2012.11.27）没有提供新的团队副本，实际上多数公会这时也还没有打通首发的3个副本。资料片开始的剧情

100.坐骑列表。5.0.4中坐骑和成就等改为战网共享，对成就党坐骑控来说是一项很好的改动。不过考虑不够周到，改版后一度出现了通过角色转移出售各种稀有坐骑的漏洞，很多人因此获得了幽灵虎、黑甲虫、泰瑞尔等稀有坐骑和宠物
101.新天赋树。5.0.4中天赋树进行了第N次修改，这一次大幅简化成类似D3的样子，多数玩家和设计师自己都比较满意，暴雪还说如果早有这样的系统连双重天赋都没必要，加入一种保存动作条设置方便切换的功能即可
102.时光龙。《巫妖王之怒》中在暴风峭壁加入的“稀有怪物中的稀有怪物”时光龙一直是很多坐骑党的怨念，跨服地图又使收集难度提高了很多
103.潘达利亚。潘达利亚这块神秘大陆充满东方风味的建筑和风景，有些人觉得是为了讨好中国玩家，其实更多是给欧美玩家带来新鲜的感觉，而他们从60时代开始就一直希望能够加入熊猫人
104.黑市。黑市的加入为稳定游戏中的经济体系起到了重要作用，英雄模式装备和T3都可以竞拍到很高的价格，稀有坐骑更是如此，无敌、飞机头、瘟疫龙这种都是直接到接近99万的上限
105.场景战役。场景战役是组队任务的发展，充分利用利用率不高的现成场景可大幅缩短开发时间，《熊猫人之谜》提供了大量的场景战役，后来还发展出寻宝和交代剧情的单人场景和试炼场
106.恐惧之心。《熊猫人之谜》首发的3个团队本之一。3个团队本在不同日期陆续开放，让各公会在初期不会过于忙碌
107.怒之煞。在昆莱山加入的世界首领，刷新时间只有15分钟左右，掉落PvP装备和T14的裤子和手套。新的世界首领结合了冬拥湖/托尔巴拉德首领的设计，很成功



























108.稀有怪物。《熊猫人之谜》中通过稀有怪物等设计把玩家吸引到野外去，稀有怪物数量很多而且掉落坐骑、宠物和玩具等吸引人的东西，刷新时间通常只有30分钟到1个小时多的时间
109.搏击俱乐部。搏击俱乐部本来就是定位比较小众的内容，为了避免过多人排队限制了入场券的获取。搏击俱乐部还是挺受欢迎的，不过由于没有装备限制，装备不足的情况下打得非常吃力，拥有英雄模式装备的玩家又觉得太轻松，因此被戏称为装等俱乐部
110.雷神岛。雷神岛上虽然还是以日常任务为主，但也有不少其它内容，比如宝箱和不分阵营共享的稀有怪物等
111.锦绣谷。整个锦绣谷都用于金莲教的日常任务，虽然有所变化但仍然让很多《熊猫人之谜》的玩家感到厌烦。5.4版本中暴雪让加尔鲁什摧毁了锦绣谷，金莲教日常大幅简化
112.雷电之王的宝藏。雷神岛上可从宝箱或稀有怪物获得钥匙，用来进行单人寻宝场景战役，在5分钟的限时内一路通过机关和怪物，打开尽量多的宝箱，取得金币、幸运护符等各种东西

是联盟和部落玩家探索和了解神秘的潘达利亚大陆，这个补丁中双方的主力舰队在卡桑琅丛林登陆，揭开潘达利亚战役的序幕。补丁在卡桑琅丛林加入双方基地作为新的日常集中地，但每天的日常减少到5个左右，声望提升速度也很快，特别是为了照顾小号，绝大多数派系在大号声望崇敬后可购买物品为整个账号解锁双倍声望。另外还在不同声望阶段逐步解锁主线剧情的任务线，让玩家了解加尔鲁什的野心。

补丁中还加入了用勇气点数升级装备的系统，这个系统可以帮助玩家稳定缓慢地提升装备，进而降低开荒的难度，这样就不需要类似冰冠堡垒和巨龙之魂那样的Buff/Debuff系统。另外还在暴风城/奥格瑞玛地下加入了搏击俱乐部，这是根据玩家喜爱单刷的特点而设计，安排一些强力的怪物让玩家单挑，虽然一开始入场券通过黑市出售和稀有怪物掉落的方式以及初期排队人数过多——搏击俱乐部没有采用副本设计，一个人战斗时其他人可在场地旁边观战——的问题引起玩家的不满，但最后还是很受欢迎的。

5.2补丁（2013.03.05）加入了新的日常区域雷神岛，类似于奎尔丹纳斯岛，同样采用服务器范围方式，通过日常任务共同努力解锁不同阶段占领岛上新的区域的方式，但剧情通过单人场景战役交代，这样新玩家也不会错过这些内容。到最后阶段后每天日常数量是12个，不是太多。另外岛上还加入了宝箱、大量稀有怪物、召唤怪物等让玩家自行去挖掘的内容，这是暴雪尝试通过日常任务之外的方式提供多样化内容的开始。同时，禁飞的雷神岛也是暴雪尝试逐步取消飞行坐骑的开始。岛上一个特点是稀有怪物和任务头目不分阵营共享，这样你不会觉得看到其他玩家（即使是同阵营玩家）也觉得是威胁，这也是暴雪努力改进的一个方面。跟奎岛一样，雷神岛的核心也是团队本——雷神王座，这是类似奥杜尔和冰冠堡垒的大型副本。跟奥杜尔一样也加入了英雄模式独有的隐藏首领——莱登，不过因为没有在测试服上测试过，结果很轻易就被顶尖团队击败了。

暴雪在《大地的裂变》中为了玩家考虑合并10/25人进度的决定导致了25人团队的逐步消亡——既然掉落一样，在收益差不多的情况下25人团队却需要付出多得多的精力来组织和管理，所以在雷神王座中暴雪加入了一种名为雷霆掉落的模式，这种装备比普通装备多8个装等，普通和英雄模式都有，雷霆装备在25人模式下比10人模式的掉率要高些，这样尽量保持公平的情况下给25人公会多一些激励。同时跟装备升级系统一样可以让普通公会缓慢提升装备帮助开荒困难的首领。另外暴雪还做出一个重大的决定，在亚洲区单独实行10/25人进度重新分开的设计，10人模式掉落与欧美10/25人相同，25人模式掉落要高8个装等，相应地25人首领的血量提高约8%，伤害提高约4%。等于是回到了冰冠堡垒时期的设定。这些改动带来了两个问题，一个是亚洲区独特的设定让首杀竞赛变得不公平，导致很多欧美玩家和网站后来拒绝承认亚服公会的成绩。

《熊猫人之谜》的属性膨胀更加严重，随机团队、普通、普通雷霆、英雄、英雄雷霆，再加上勇气升级，一级副本装备就有好几个层次的装等，更不用说亚服了。以往通常要到新的资料片后玩家才能单刷旧的首领，这次个别职业在资料片中期就可以单刷前面的个别英雄难度首领了，足以说明情况。到5.4版本时坦克血量已突破100万，输出职业的DPS

都是几十万。这也促使暴雪决定在《德拉诺之王》中进行讨论已久的属性压缩，把各项数值拉回到巫妖王时期的水平。

5.3补丁（2013.05.21）为资料片最后的决战做准备，加入巨魔起义世界事件，加尔鲁什的残暴给联盟和部落都带来巨大威胁，沃金在萨尔帮助下决定发起起义将其推翻。这次暴雪没有设计任何日常任务，相关的只有一个周常任务，玩家可通过在北贫瘠之地杀加尔鲁什手下的库卡隆军官和小怪、护送车队等途径收集军事物资来兑换奖励。考虑到玩家装备提升后场景战役变得过于简单，这个补丁加入了英雄模式的战场战役，更具挑战性，奖励也更好，成为大家获得勇气点数的主要途径。这也是暴雪尝试修复玩家缺乏交流问题的开始，英雄场景战役不能通过地下城搜寻器单排，必须在本服组成队伍后排队进入。

这个补丁最重要的改变是PvP方面，韧性从PvP装备上取消，成为角色的基础属性。这个改动的目的是吸引更多的玩家投入PvP，过去新加入PvP赛季的玩家没有韧性很难取胜，也就更难获得点数来获得PvP装备。这样一来，虽然在战场和竞技场中加入装等上限的机制，PvP装备在这些地方因为进攻属性PvP强度的存在仍然比较优越，但PvE装备的玩家也可一战。但随之带来的问题是野外PvP方面的不平等，上面已经提到PvE装备装等急剧膨胀攀升，不再是最初普通和英雄两档，而PvP装备的设计完全不同，PvP讲究技术，装备差距不能过大，这个版本还将很高的个人等级才能购买的精锐征服装备改成了无实际属性的幻化装备，这样一来，PvP装备的装等就跟PvE装备有着巨大差异，几十个装等的差异导致PvP装备的玩家在野外被虐得死去活来。

5.4补丁（2013.09.10）是资料片最后一个主要内容补丁，加入大型副本决战奥格瑞玛，丧心病狂的加尔鲁什得到了古神亚煞极之心，获得了他追求的强大力量，摧毁了锦绣谷。也许是为了让资料片初期被日常折磨的玩家可以泄愤，暴雪将当时发日常的金莲教NPC和卡拉克西英杰统统送进副本变成首领。这次副本的难度设置合理，从易到难逐渐攀升，最后的黑索、卡拉克西英杰和加尔鲁什给顶尖团队也提供了不少挑战。

这个副本中暴雪试行了一种新技术——弹性模式，这种模式允许10～25人之间的任意团队规模，首领的血量、伤害和技能等可根据团队人数自动调整，整体难度介于随机团队和普通模式之间。新模式一方面是更加方便玩家组队，一方

113.卡桑琅丛林联盟要塞。5.1补丁中两大阵营舰队在卡桑琅丛林登陆并设立要塞，为争夺潘达利亚的资源不断展开小规模冲突
114.雷神。雷电王座的最后首领雷神。雷电王座也是类似于奥杜尔的大型团队本，不过路线是线性的
115.惧之煞。惧之煞是《熊猫人之谜》第一级的T14团队本最后首领，但由于多级难度设置使装等快速攀升的关系，到5.4推出前Raegwyn就成功单刷了10人普通难度惧之煞
116.巨魔起义。加尔鲁什下令暗杀沃金，在朋友帮助下沃金逃过一劫，回到回音群岛，经过筹备后3个当年建立奥格瑞玛时认识的老朋友：沃金、萨尔和陈·风暴烈酒一起夺取了剃刀岭，准备从残暴的加尔鲁什手中夺回奥格瑞玛
117.雪中血。5.3新加入的场景战役，这个版本加入英雄模式场景战役，针对高装等的玩家设计，还有限时的额外奖励目标，完成的话可获得更多的勇气点数
118-119. PvP装备。5.3以后虽然PvP装备特别是征服装备在战场中仍然有优势，但是在野外PvP中就很吃亏了。不过暴雪已经承诺在《德拉诺之王》中不会再出现世界PvP中PvP装备不如PvE装备的情况
120.加尔鲁什。决战奥格瑞玛的最后首领。在英雄模式独有的最后阶段中，奥格瑞玛把玩家带到他梦境中的风暴城码头，在这里所有的联盟和部落阵营首领都被他钉到木桩上
121.傲之煞。决战奥格瑞玛加入了弹性难度，人数可以在10到25人之间灵活浮动，掉落暂时使用与随机团队一样的个人掉落，多组人也不会导致争抢装备。不过目前难度机制还不够平滑，有些人还是偏爱某个特定的人数



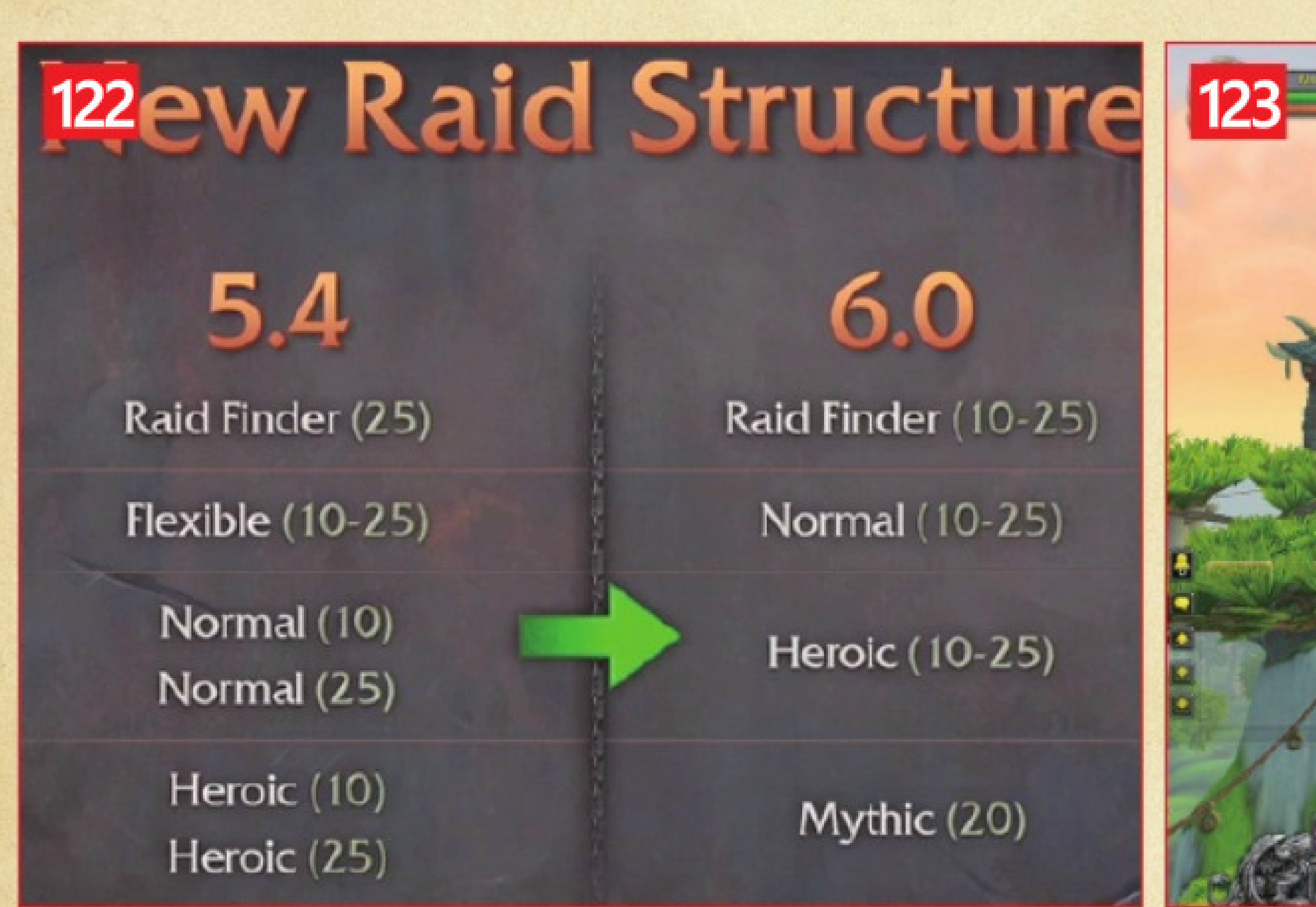
面也是恢复游戏的社交功能，跟英雄模式场景战役一样只能组队后加入，并且鼓励一些只打随机团队的玩家尝试更高的难度。虽然这在已经臃肿的装备等级中又添加了一档，但它是必要的实验，结果推出后也很受欢迎。有了弹性模式后整个难度梯度更加合理没有断层，各种水平的玩家都能满足。

在《德拉诺之王》中，暴雪还准备将弹性技术进一步推广，将弹性模式改名为普通模式，目前的普通难度也应用弹性技术允许10～25人，并改名为英雄模式，而英雄难度则改名为神话（Mythic）难度，固定为20人，通过技术进步彻底消除了10/25人之争，也将欧美和亚服的设置重新统一。

这个补丁增加了新区域永恒岛，岛上基本没有日常任务，但却有非常丰富的内容：大量的宝箱、稀有怪物、稀有事件、世界首领等等，有496、535装等的装备以及很多玩具、宠物和坐骑可以收集，还设计了一种香炉可以让使用者对包括同阵营在内所有玩家都敌对，不过也带来了很多争议。但总体来说，永恒岛成功地提供了大量日常任务之外的游戏内容，让玩家可以玩上很长一段时间。这似乎也是现代网游流行的一种方式，注重多样化、趣味性和自由度，告别了EQ延续而来的旧世时期的枯燥单调。在未来的资料片中暴雪还打算将这种设计推广到整个德拉诺。

这个补丁还加入了试炼场，一种让新手可以熟悉和锻炼本职业技能的特殊单人场景战役，以及大服务器技术，将一些鬼服无缝连接起来，同时保留各自服务器，相比合服玩家没有改名的麻烦，也保留“家”的感觉。在PvP方面，竞技场系统进行了重大的调整，竞技场队伍取消，玩家可自由组队打竞技场，使用类似拼级战场的个人等级系统。而竞技场也不再分战场组，而是与整个地区的玩家同场竞技。

《魔兽世界》经历了9年的发展，虽然玩家数量不可避免地在逐步减少，但我看到的不是一个衰老的游戏，《熊猫人之谜》中虽然存在日常任务泛滥等个别问题，但总体来说呈现一种生机勃勃的景象，多样化的游戏内容和多层次的副本难度满足各种各样的玩家，世界首领、稀有怪物和任务头目的共享机制促进玩家的合作而不是争抢，气氛更加和谐。在《德拉诺之王》中暴雪会将农场和永恒岛等成功的设计再加以发展，穿越到过去的设定只是为了引入“魔兽争霸”系列中著名的部落酋长们，绝不是简单的《燃烧的远征》2.0版，相信这个怀旧和创新兼具的资料片会比《熊猫人之谜》更加成功。P









122.难度改名。《德拉诺之王》中副本模式调整直观的演示图，有人开始以为增加了神话难度让资料片又多了一种难度更复杂了，其实就是现有的模式改个名字并扩大了弹性技术的应用

123.永恒岛上的稀有怪物惑龙。永恒岛上基本没有日常，但仍然有丰富的内容，非常多的稀有怪物掉落各种玩具、坐骑和宠物，不过有点讽刺的是坐骑是飞行坐骑，在岛上无法使用

124.试炼场。5.4在昆莱山白虎寺加入了试炼场，可选择DPS、治疗和坦克3种试炼，使用装等压缩技术，主要考验玩家对职业技能的熟练掌握，目前只有满级的试炼场，未来可能会加入低等级玩家的试炼场

125.德拉诺之王。《德拉诺之王》接续《熊猫人之谜》的剧情，加尔鲁什逃脱了审判并穿越回过去的德拉诺，组建钢铁部落试图入侵今日的艾泽拉斯

本月头条

《神武》“招财进宝”，新内容新体验



《神武》招财进宝

由多益网络自主研发的创新回合制游戏《神武》推出新内容“招财进宝”，挑战玩法、经营玩法、休闲玩法、收集玩法应有尽有，带给玩家全新的游戏体验。全新挑战玩法“暗黑龙王”，全服玩家共同挑战世界级Boss暗黑龙王，让玩家享受挑战乐趣。全新经营玩法“模拟经营系统”，开工厂、做买卖，让玩家享受当老板的乐趣。全新休闲玩法“经商对战”，引入了经典游戏《大富翁》的核心玩法，购房买地收取过路费，让玩家享受整蛊的乐趣。全新收集玩法“古董任务”，探陵墓、寻宝藏，让玩家享受收藏古董的乐趣。

头条看点：《神武》融合了塔防、DotA、攻城、战棋、休闲、竞技等多类型玩法，只为带给玩家们纯粹的游戏乐趣，让玩家们享受轻松的游戏环境，感受惬意的交流氛围。

■《梦想世界》年终大盘点，不一样的2013

《梦想世界》伴随我们即将度过丰富多彩的2013年，迎来全新的2014年。在这一年里，有各类节日活动的温馨快乐，有挑战魔神的震撼刺激，有全国争霸赛的热血沸腾，有飞行坐骑的自由自在，意在为我们打造一个全新的武侠世界。2013年3月份推出的全新玩法“武侠奇缘”，其中的“魔神降临”副本备受瞩目，不仅有巨型Boss可以挑战，还有独特的10人组队带来不同的战术体验。不同的是，9月新推的“快意江湖”，更注重自由体验，尤其是飞行坐骑，让我们可以尽情的在游戏中驰骋。年度回合制盛事——第5届全国争霸赛人气依然火爆，让广大热爱策略PK的玩家痛快过暑假。告别2013，我们一起期待2014！



武侠奇缘

■《坦克部队2》经典再现 闯关竞技其乐无穷



坦克部队2

《坦克部队2》是App Store冠军作品《坦克部队》的全新续作，以经典FC坦克大战为蓝本，融入坦克升级改造等更多好玩内容，带玩家重温童年美好回忆。消灭敌人、守卫基地，抢夺道具、闯关到底，《坦克部队2》真实再现了童年FC坦克大战的经典场景。游戏共设有8大场景和120道关卡，丰富的场景地图让你尽情享受层层递进的闯关激情，更有强大Boss挑战玩家极限操作技巧。除此之外，游戏率先加入竞技模式，排位赛、匹配赛两种模式可选，闯关之余也能与其他玩家一较高下，畅快淋漓的战斗节奏都将带给玩家其乐无穷的游戏体验。

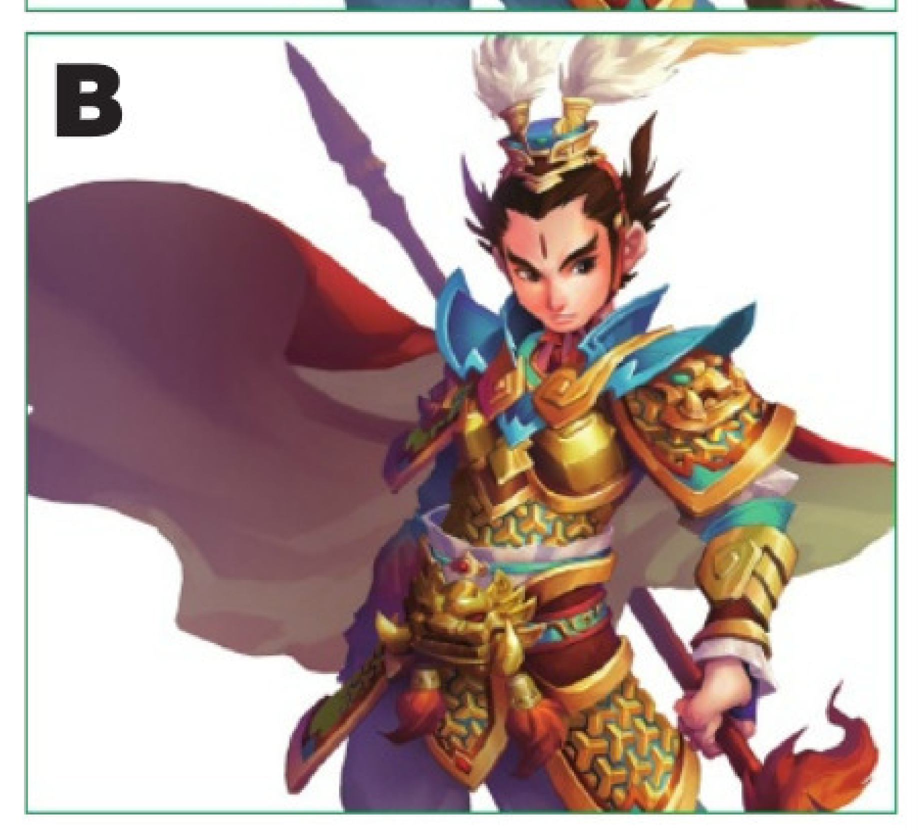
多益活动

有奖问答

《神武》是多益网络自主研发的回合制网络游戏，该游戏大体以《西游记》为背景，辅以多样化的门派设置、清新亮丽的画面、丰富的活动玩法和各种创新的游戏系统，把玩家带入那个如诗如画的西游世界。如今，《神武》在回合制的基础上，又融合了塔防、DotA、攻城、战棋等多类型玩法，希望玩家能体验不一样的回合制游戏！

请找出A、B两图中5处不同的地方。





活动参与方式：请将以上两图中的5处不同的地方写于回函卡上，或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2013年12月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡1张。

2013年10月中旬刊有奖问答中奖名单

河南 李浩天

北京 孙东涵

陕西 魏全

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》声望系统简介

■山西 韩仲禾

声望系统，《梦想世界》中记录功勋的系统，包括国家声望、镖局声望、冒险行会声望等。玩家的声望主要来源于完成任务或活动的奖励。我们可以利用声望学习技能，购买游戏物品等。

一、国家声望

为国为民，乃侠之大者。只要热心为本国国民多做实事，就会得到大家的尊重，声望也会随之越来越高。那么，声望究竟可以做些什么呢？为了表彰大伙的善举，武林泰斗“尊武宗师”特地出山，在各国首都开馆授徒，大家可以凭借个人声望向“尊武宗师”换取学习招式的机会。下面就来详细说说“国家声望”。

每位玩家都有初始的国家声望，本国为“中立”，他国为“冷淡”；声望达到一定值时，会提升1级，声望减少到一定值时则下降1级。

国家声望可以用来向“尊武宗师”学习招式，倘若有的人运气不好，老是领悟不到好招式，又或者到后期高级招式难以领悟，都可以靠声望学习自己想要的招式。声望等级越高，能够学到的招式数量也越多。当然，每学习一个招式，也需要消耗一定的声望值。

除了学习招式，如果你到了60级了，国家声望还可以用来向“尊武宗师”换取4级“如意宝石包”，打开后可以获得指定的4级宝石，用来打造装备。

接下来说说国家声望获得吧。国家声望大体有3种途径：

1.除魔任务：每完成1次任务可获得2点声望；

2.剧情任务：不管是自己做剧情任务或是帮助其他玩家做剧情任务，都可以获得一定的声望值；

3.特殊道具“荣誉之玉”：将其交给“尊武宗师”，可增加100点声望。

二、镖局声望

一骑镖行四国远，长风高歌走天涯。作为镖师，最重要的就是诚实守信，最希望得到的就是丰厚的报酬。

《梦想世界》中每完成一环运镖任务都可以获得2点镖局声望，如果是使用财富祝福丹的情况下，每一环运镖任务将可以获得3点镖局声望。

镖局声望主要有一下两个用途：

1.可以在项镖师那里兑换道具：阵法、如意宝石包、子女相关道具等。

2.可以利用镖局声望来开新手连环礼包。

三、冒险家行会声望

冒险家行会是冒险者的乐园，在这里你可以把探索迷宫过程中获得的宝物或者记录宝藏的探险手札上交到冒险家行会，从而获得一定的声望。

冒险行会声望的主要用途是可以在明月城的光明之家一层的“司空明”那里兑换道具。当你的声望达到一定程度的时候，行会会长——冒险王还会送你一些礼物（经验、行会声望、世界荣誉勋章等）。当然啦，在冒险家行会，是不可以投机取巧的，相同的宝藏随着上交次数的增加或者迷宫探险手札记录测试的增加，可能获得的声望会逐渐减少的。

《梦想世界》声望系统的特点可以用一句话概况：一分耕耘，一分收获。只要大家勤于为本国做贡献，国家声望也会随之越来越高；安全有效的完成运镖任务，就会获得丰厚的镖局奖励；持之以恒地参加迷宫探险，就会不断的提高在冒险家行会的地位。大家加油吧！


尊武宗师


除魔任务


镖局声望开连环礼包


迷宫探险


冒险家行会

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

《神武》化生寺门派指引

■广东 sosojovan

《神武》中十二门派特色鲜明：物理系擅长点杀，法系输出平稳，封系凭借出色控制技能，辅助系生存力强大，治疗、增益、救助皆精通。今天给大家带来辅助系中的佼佼者——化生寺的介绍，大家见识一下化生寺的无边佛法。

一、门派总览

门派描述： 千年古刹、庄严肃穆、清幽祥和。化生寺遵奉佛法，与世无争，但古刹能历经隋末战火而屹立不倒，潜藏的实力不可小觑。化生寺弟子清心定性，可以减少异常状态的干扰，除了研习岐黄之术，可以悬壶济世之外，其修行的无边佛法亦能渡化世人。

门派特色： 受到天魔里、盘丝洞、五庄观的封系法术时回合数减少。

《神武》化生寺是游戏中最强大的辅助门派之一。化生寺19个门派技能，其中9个治疗类技能，6个增益技能，3个攻击技能和1个回门技能，由此可见，游戏定位自然是治疗与辅助为主的门派。多样化的治疗手段：可单加，可群补，可疗伤，可解毒；全面的辅助能力：攻防躲避命中增益，佛法无边的法术连击，无论是对物理门派还是法术门派均有强大的辅助手段。因此，队伍中有一名化生，对于整个队伍来说，安全系数大大提高，作战能力也大为增强。

作为享有强力辅助能力的代价，化生寺本身的攻击手段相对有限，但是也不需要攻法修炼，因此对于不喜欢跑修的玩家来说是个福音。玩化生的玩家需要时时刻刻怀着一颗平常心，切莫与人争强好胜，同时作为一名医者，慈悲为怀，助人为乐，与其他人友好相处，建立起良好的人际关系对于化生的成长尤为重要。

二、常用技能讲解

治疗类技能：

推气过宫： 使用后可以恢复自己或队友的气血，岐黄之术达到一定等级后可以作用多人。

化生寺的招牌技能之一，使用频率最高，最多能治疗4个目标，满级技能每个目标400血，合计每回合超过1600的治疗量，足以应付普通战斗，且除了指定的恢复目标之外，其余4个目标会根据损血比例优先恢复血量低的，既智能又好用，唯一缺点是蓝耗比较高。

我佛慈悲： 复活已经死亡的队友，并恢复一定气血和伤势。

化生寺招牌技能之一，用于复活队友。

救死扶伤： 使用后可以恢复自己或队友的气血和伤势，岐黄之术达到一定等级后可以作用多人。

化生寺蓝耗最大的群补技能，在治疗伤势的基础上恢复多人气血，最多4个目标，治疗量相当于推气过宫，一般在治疗有伤势目标的同时兼顾治疗其他单位使用（比如多人损血，一人刚复活的时候），但是由于蓝的消耗严重，持久战中应谨慎使用。

增益类技能：

达摩护体： 临时增加自己或队友的气血上限，同时恢复气血。效果持续至战斗结束。

金刚护法： 一定回合内增加自己或队友的攻击力，佛光普照技能达到一定等级后可以作用多人。

韦陀护法： 一定回合内增加自己或队友的命中率，佛光普照技能达到一定等级后可作用多人。

金刚护体： 一定回合内增加自己或队友的防御力，佛光普照技能达到一定等级后可作用多人。

一苇渡江： 一定回合内增加自己或队友的躲避率，佛光普照技能达到一定等级



《神武》化生寺扶危救难


化生寺攻击法术唧唧歪歪


化生寺神技推气过宫


化生寺技能金刚护法


化生寺技能佛法无边

级后可作用多人。

以上几个增益技能中，使用频率最高的是加物理伤害的金刚护法和加物理防御的金刚护体，其效果相当于技能等级（比如110的技能就加110的攻击/防御），最多为4个目标。至于增加躲避和命中的技能一般没有太多机会使用，或许配合蛇阵技能和反制宠物还值得使用一下。

佛法无边：令队友使用某些攻击性法术时一定几率出现连续2次攻击。

化生寺的招牌技能之一，能够有一定几率使单体攻击法术出现2次没有伤害减免的攻击，相当于"超级法连"。值得一提的是，除了龙腾、三昧真火、疾风雷、五雷咒等常规单体伤害法术之外，狮搏、怒雷、五雷轰顶、勾魂等技能也可以实现连击。

门派秘法：

紫气东来：为目标恢复大量气血；额外消耗目标40点SP，且可对敌方目标使用。

对于刚复活的目标或者已经释放过特技的目标来说是非常好的单补技能，恢复量大，110级技能能达到1000以上的回复量，配合御魂法术洗髓换骨可以达到对单体目标起死回生的效果。值得提醒的是，本技能也是可以在非战斗状态使用的。

三、加点推荐

《神武》游戏中人物有体质、魔力、力量、耐力和敏捷5种属性，体质影响人物气血上限，魔力影响法术伤害和法术防御，力量影响物理攻击力，耐力影响物理防御，敏捷影响任务速度。对化生寺门派来说，其最大的威胁是法系，化生普遍灵力不高，因为除了魔力，力量点数是第二影响灵力的，而偏偏这两个属性化生寺都是不需要的，所以后期与同等级魔王差个500甚至600灵都很正常。面对越来越暴力的法系，钢板显然是没有用的，只有提高自身血量才能变相提升抗法能力，也增加了积攒愤怒的机会。

关于化生寺的高速与龟速之争，首先平常任务活动能够在输出之前加上状态这一点就比龟速要好很多，而由于魔力加点不会增加速度，导致化生寺难以比法系慢，高速的好处在于：第一，预判的难度降低，基本可以看谁少血下回合就补上，不像龟速化生第一回合就得算着谁会少血开始推；第二，更好的配合物理输出职业，比如大唐被拉起来后直接放后发，狮驼被拉起来后直接开鹰击；第三，可选择的特技更广泛，比如玉清、四海、晶清、水清等特技都需要速度支持。

综上所述，化生寺应该在保证一定的防御前提下，主要提升血量，速度能够配合团队来微调，这样才是化生的最好状态，推荐加点为：

2体力2耐力1敏捷。这样的加点比较保守，但是也不容易出错，后期完全可以通过衣服打红玛瑙，腰带黑宝石和玛瑙混搭来对自身属性进行调整。

3体力1耐力1敏捷。用自身超高的血量来弥补防御的不足，法抗能力更强，也易于在战斗中积攒更多的愤怒以便施放特技。至于5体的加法那是追求极限玩家的乐趣，不建议新手尝试。

四、装备打造

无论什么门派，在追求装备的过程中都要量力而行，切不可为了所谓的"极品"而一次次浪费游戏币。化生寺作为一个辅助门派，装备属性达到普通标准属性就可以了，装备附加属性首先选择体质和耐力，其次是敏捷和魔力。

相对于装备属性，装备特技对于辅助门派更为重要，好的特技是辅助系的灵魂，特别是四海升平、晶清诀和慈航普度一类的大特技，有和没有是两个辅助之间质的差别。这里重点推荐四海升平和晶清诀，四海升平的效果是全员恢复气血上限25%的血量，晶清诀的效果是全员解除异常状态并恢复气血上限15%血量，虽然恢复量有上限，但成功释放足以扭转局势。

《神武》中太阳石增加攻击力，月亮石增加防御力，舍利子增加灵力，黑宝石增加速度，红玛瑙增加气血，神秘石增加魔法值。化生寺在装备宝石选择方面，总的原则是武器打神秘石、头盔打月亮石、鞋子打黑宝石，这3个部位的宝石选择基本是固定的。衣服可以选择月亮石或者红玛瑙，也可以混搭，腰带可以选择黑宝石或者红玛瑙，而项链最好选择舍利子来提高灵力，从而提高法抗能力。P



化生寺门派秘法紫气东来


《神武》"招财进宝"全新飞行坐骑


《神武》"招财进宝"全新玩法宠物排位赛


《神武》"招财进宝"全新玩法古玩任务


《神武》漂亮庭院

《刀锋铁骑》魔戒制作人和腾讯最资深美术玩双打

一个是曾担任《魔戒》执行制作人，有过很多成功作品，横跨音乐、电影、游戏的三栖国际范儿艺术家Steve Gray，一个是做过动漫、拍过电影、当过中医、干过狱警最后回归游戏并且一做10年，从“QQ游戏”到《QQ堂》《QQ飞车》到《轩辕传奇》都有他手迹的腾讯资深美术蒋毅（Slam），很难想象这样有着截然不同生活轨迹的两个人会在企鹅帝国相遇，然后又因为有着同样的偏好，联袂合作，盛势推出“战争美学新网游”《刀锋铁骑》，在这2013年末的尾巴上，在TGC（腾讯游戏嘉年华）现场为所有玩家奉上了一场别开生面的“冷兵器时代”战争体验。

《刀锋铁骑》由腾讯北极光工作室自行研发，选取了目前国内游戏市场上前所未有的“冷兵器时代战争”题材，所有内容都取自中国古代战争史实，在角色、武器、玩法与系统设计上都进行了大量的革新尝试。在TGC上以“战争美学新网游”的姿态向世人诠释了全新的战争艺术，引发业内高度关注。游戏由Steve Gray担任首席研发顾问、资深游戏美术Slam担任制作人，是继《轩辕传奇》《天涯明月刀》之后，北极光工作室耗时多年打造的又一力作。为了让更多朋友了解到游戏的研发细节与幕后花絮，本刊特别采访到两位极具个性特色的制作人，为大家呈上游戏制作背后的乐趣！

Steve Gray：我喜欢创新的作品

《魔戒》四部曲、《最终幻想Ⅶ》和《寄生前夜》，这些份量十足的大作代表了Steve Gray曾经在游戏行业内取得的卓越成就，从这些产品中我们可以看到一个执着的游戏人对创新与极致体验的孜孜以求。同时在电影视觉特效方面，他也绝对称得上是大师级。拥有十余年影视特效领域工作经验的他曾为《真实的谎言》《夜访吸血鬼》《阿波罗13号》等多部著名电影担任特效制作；除此之外，他还是一名有着敏锐审美的音乐家和音效设计师，曾为大量舞台剧、广播及电视广告制作音乐与音效。

创新与快乐是他人生的全部追求

问到Steve，为什么每次在人生达到一个高点的时候就会做出一个特别的决定，从影视特效到音乐制作，再到专注于游戏开发，每一个领域都做的如此出色，这在常人看来是十分不可思议的事情。Steve认真的思考后回答了4个字：“梦想、快乐。”对于他来说，人生的轨迹以及现在取得的所有成就都与这几字密不可分，也是后来促使他决定制作《刀锋铁骑》最根本的原因。

无论从题材、角色或者是玩法的设计来看，《刀锋铁骑》最初的构想都让Steve有眼前一亮的感觉。“这是一种全新的网游设计探索，对于我来说是一件非常有趣的事情。这种有趣不仅仅在于可以让我实验中西文化的融合，也在于我正在完成一件我想了很久的事情，做一个国际化的游戏，用我喜欢的中国历史为背景。把中国的游戏输出到国外去。

“这是一件很奇妙的事情，一切都那么自然”

虽然大学里专修计算机科学，但Steve毕业后没有像大部分人那样去找工作，而是开了一辆老爷车径直开去了Los Angeles，坚信音乐梦想会在那里实现。在LA，Steve先后加入了多个摇滚乐团，Monkey Ranch就是其中之一。但乐队最终没有像U2或者Hot Red Chili Peppers那样成功，有一天大家无奈地意识到需要一份工作来养活自己继续玩音乐。餐厅和酒吧的服务员是无业摇滚男的首选职业，但Steve忽然想起自己箱子底下还压了一个计算机科学的大学文凭。就这样，他在Robert Abel & Associates找到了一份工作，这是世界上第一家图形公司，曾先后参与制作了Tron系列电影和游戏、《The Andromeda Strain》及《The Black Hole》等电影。Steve在这个平台上积累了丰富的经验，之后转投Digital Domain并做到了Camera Director、VP。那时PlayStation刚刚发售，Steve和几个朋友想，也许找些游戏公司来资助他们做基于PS的游戏或许是个不错的主意。但事实最后证明这个想法没有人买单，因为大家认为Steve团队制作电影是把好手但对游戏一窍不通。与此同时，当时任EA加拿大总经理的Don Mattrick先生（曾任微软游戏的总经理，现任Zynga公司CEO）找到了Steve说：“你们这样搞肯定是不行的，不如来替我工作。”“Don也许是对的。”Steve心想，而且为EA工作听起来不是个糟糕的主意，毕竟它当时是世界最大的游戏公司。所以Steve接受了Don的邀请去了渥太华，负责EA的技术中心。几年之后Steve意识到自己对运动游戏不怎么感冒，而EA那时只做运动游戏。机缘巧合，Steve与“最终幻想”系列的制作人板口博信先生见了一面，板口先生对Steve说：“你不如来东京一起做非运动类的3D游戏吧。”Steve就这样去了东京成为一名游戏制作人，负责《寄生前夜》并参与《最终幻想Ⅶ》的制作。在东京工作几年后，Steve萌生了决定创立工作室的念头，于是有了Heavy Iron Studio（最终出售给了THQ）。之后Steve和几个他在EA的同事筹划着把深圳的一家小游戏公司做大之后卖给腾讯，结果被腾讯的管理层说服加入了腾讯，就这么成为公司屈指可数的顶级技术专家之一。这一切看起来都非常自然。Steve一直因为自己这样的经历期望打造一款国际化运营的游戏，以他喜爱的中

国文化的背景。这样的想法萌生了很久，直到遇到了Slam，同样的军事迷，同样的为兴趣而工作的人。于是自然而然的《刀锋铁骑》诞生了。

“打造正真的国际化大作”

“《刀锋铁骑》在我心目中是一款具有国际化潜力的产品，就如同我与Slam对古代战争题材的志趣相投一样，在国外，这种铁血、真实、富有张力的战争游戏是有着广泛的用户基础的；我见证过很多中国的网游产品在做国际化运营时走了不少的弯路，所以我将我的想法告诉了研发团队，希望《刀锋铁骑》能够在一开始版本中就融入国际化版本的意识，从底层代码就以国际化版本的形式去构架，能够在日后的运营中做到多语言环境的同步更新与快速迭代，将《刀锋铁骑》打造成真正的国际化大作。”谈到这里时Steve脸上扬起了微笑，由此可以看出，他对《刀锋铁骑》满满的信心。

在产品研发的过程中，Steve除了关注产品的国际化以外，还针对引擎，工具，架构等诸多方面为产品提出了很多颇具价值的意见与建议；同时也积极将一些国际上的新技术与新动态分享给研发团队，帮助《刀锋铁骑》在成长的过程中打下坚实的技术根基。Steve表示，目前的《刀锋铁骑》还只是一个亮相，仍需要不断的完善，国际化的原则以及对精品品质的追求会一直贯穿下去并且最终帮助产品完成创新概念到气质大作的蜕变。

出于研发保密需要，Steve最后说道：”2014年，《刀锋铁骑》会更加令人惊艳，你会想不到。”

Slam：我想要做一个Dream Game

Slam是一个十分有活力的游戏人，喜欢美食与旅游，身上打着“动漫”“电影”“中医”“狱警”的特色标签，最后却选择走上了游戏美术设计的道路，有着和一般80后完全不同的生活轨迹。也许是归功于“中医”和“狱警”以及这么多年生活的感悟，他的身上散发出一种很独特的气质，很多时候有着比其他同龄人更加广阔的眼界，以及沉稳的气质。加入腾讯10年，从最初的QQ秀角色设计到现在的《刀锋铁骑》制作人，参与过近10款游戏制作，与腾讯游戏一起成长的他已经是腾讯内部响当当的人物。

“游戏是我人生最重要的组成部分”

”游戏是我人生最重要的组成部分。”在被问起觉得生命中哪部分最重要的时候，Slam毫不犹豫地这么回答。出生于80年代的Slam，对于红白机、任天堂有着特别的情感，这是陪伴他年少时期无数个快乐时光的最佳伴侣，对于任天堂的代表性人物宫本茂则怀着无比的尊敬：“他可以说是我游戏生涯的启蒙导师，引导我从一个玩家蜕变成制作人，并且教会我如何才能成为一个优秀的游戏制作人以及游戏制作期间该有正确的心态。”说到任天堂神话人物宫本茂时，Slam一扫之前的随意，表情认真。

Slam对游戏的热爱从FC一路烧到了家用机与PC。“那个时候我绝对是个宅男，游戏就是我全部的生活，别的男生忙着打球的时候我在游戏，别的男生在交女朋友的时候我还是在游戏！”Slam在回忆自己游戏死宅状态时忍不住大笑起来，对于他来说那是一段略遗憾又特别快乐的日子，大量的掌机、家用机PC游戏经验为后来从事游戏的研发制作打下了坚实的基础。

他用了10年时间、7部作品来探索和沉淀

据Slam的不完全统计，在进入腾讯的10年里，他起码参与了7个游戏项目的设计与制作：QQ游戏大厅里的《QQ

龙珠》《泡泡龙》《零用钱大作战》以及《QQ幻想》《QQ堂》《QQ飞车》《轩辕传奇》，作为腾讯游戏第一位美术设计师，他的工作经历就能描绘出腾讯游戏的10年发展历程。从最初只能依赖QQ游戏平台的休闲小游戏到后期担纲大型自研MMO端游制作研发，这10年对于Slam来说是摸索、学习与沉淀的阶段。

“休闲小游戏最需要的是简单易操作以及具有亲和力的美术展现，《泡泡龙》《零用钱大作战》就是秉着这样的原则诞生的；《QQ幻想》对于我来说是一个探索的作品，在风格和视觉体验上我们进行了大量的尝试而且幸运地成为了后来部分产品的借鉴对象，这对我游戏从业生涯来说是一个极大的鼓舞；《QQ堂》对于我来说是非常特别的一个产品，它承载了我当时全部的情感和游戏梦想，是我美术经验与项目管理经验飞速进步的阶段；进入到《QQ飞车》的时候，我们已经有了优秀的策划团队与成熟的技术研发机制，赛车游戏非常多，想要突围，我们必须创新，于是将更大的精力与工作重心放在了美术风格的突破上，事实证明我们是明智的；《轩辕传奇》则更多地教会了我如何维持研发团队的稳健。自然而然到了《刀锋铁骑》这里，我们有了最棒的美术团队，他们有敏锐的创新触觉，为《刀锋铁骑》找到了属于我们自己的视觉风格；最稳健的策划、开发团队，保证每个功能与细节都能快速有效的执行，在这一点上我很欣慰。”Slam认真地分享了自己在腾讯10年的游戏制作心得，10年的沉淀后迎来了《刀锋铁骑》，期待的心情溢于言表。

“我要感谢英国皇家军械博物馆和内蒙古那达慕大会”

“其实除了游戏以外，我还是个狂热的冷兵器爱好者，收集了大量关于刀、枪、剑、戟的资料。其实最初《刀锋铁骑》只是一个设想，想了很久一直没有下定决心去做，很巧的是在2011年时听朋友说英国利兹有个皇家军械博物馆，抱着猎奇的心理去了趟英国，那时我突然有了一种把《刀锋铁骑》设想变成现实的激情。后来机缘巧合，我又参加了一次内蒙古的那达慕大会，那里传承了属于中国最传统冷兵器时代的对抗。这是两趟快乐的旅途，我必须感谢英国皇家军械博物馆和内蒙古那达慕大会，没有这两场的天马行空式思维碰撞，就不会有后来的《刀锋铁骑》。严格意义上来说，《刀锋铁骑》就是我的Dream Game，它集合了游戏与冷兵器这两个我人生最爱的部分，是我想了很久却一直没敢去做的东西，现在它正一步一步地朝最终的目标行进。”

“中外文化交锋，这种刺激人生必须经历一次”

对于Slam来说，游戏制作过程中与Steve的中西文化思想碰撞是一件十分有意思并且刺激的事情，中西文化是有很大的差别的，想要在这其中找到平衡很不容易，他们曾经会为了实现一个看起来似乎完全不可能的设计不眠不休，用Slam的原话就是“这种刺激人生必须经历一次才算完整”。

“Steve在我们搭建底层架构的时候就提出了很多的建议，包括引擎的推荐、先进研发技术的分享、优秀画面表现力的实现技巧，这对我们现在乃至以后的工作都有相当大的帮助，打下了十分扎实的根基。《刀锋铁骑》的世界观是庞大具有中国特色并且没有国界的，在研发初期Steve还反复向研发团队强调了‘国际化’的概念，虽然这个概念的实现会令我们的研发成本大幅上升，但是对我们未来走向国际开展海外同步运营来说是一个十分重要的，现在看来也是十分明智的决定。”

“《刀锋铁骑》不只是我一个人的Dream Game，他会成为很多人的Dream Game，2014年春天，你们就能见证奇迹了！”Slam脸上写满了憧憬。

关于《刀锋铁骑》

《刀锋铁骑》是一款由腾讯自主研发的，以真实冷兵器搏杀体验为重心的竞技类对战网游。在《刀锋铁骑》中，玩家将以古代著名武将的视角来体验古代战争独特之处。武将人物设计以及关卡事件背景都参考了大量中国古代知名武将及著名战役事件资料，保证了游戏对于历史的极高还原度。

游戏第一期核心故事背景将以玩家最为熟悉的《三国演义》故事背景为原型，进行人物、装备、战场等设计的还原。游戏世界中的战场与地域设计，是以三国时期的中国版图为主，各大历史事件在对应的地理位置发生；所有的游戏关卡内环境与建筑，都是建立在三国历史上，玩家会在游戏中体验到真实还原的古代战场；在游戏发展的后期，《铁骑》将逐步引入中国古代其他历史时期的知名武将及历史著名战役，例如刘邦决战项羽，隋唐时期等，为玩家提供极为广阔的游戏探索空间，大大提升游戏的趣味性及耐玩性。

游戏特色之“还原中国古代战场”

为了给广大玩家提供最真实的游戏代入感，《铁骑》美术团队参考了大量的中国历史图片资料，无论是角色的发型服饰，或者是场景地图设计，均精益求精，力求为玩家还原真正的中国冷兵器战争时代；为了展现真实的冷兵器战争场景，《铁骑》开创了三大特色玩法：攻城模式、会战模式、剧幕模式，不同的挑战模式下，玩家将体验到不同规模的真实GVG体验，最高可容纳百人团战！在任意模式下玩家都将有机会感受到完美还原后的冷兵器时代战争：架云梯、投石机、攻城车、盾兵布防、骑兵冲锋等。

游戏特色之“真实的冷兵器格斗体验”

《铁骑》研发团队开创了首例真实动作竞技类战争网游，游戏内所有战斗动作均采用了先进的3D物理引擎技术，游戏内所有的基础行为，战斗判定都是根据真实物理碰撞演算，战斗中玩家所操作的任何一次挥砍、劈杀、格挡、受击，都能令玩家体验到最真实的战斗打击感；人物射击前需要同时计算物理角度与射击提前量，为玩家提供最为真实的战斗成就感，点燃玩家的冷兵器竞技热血。

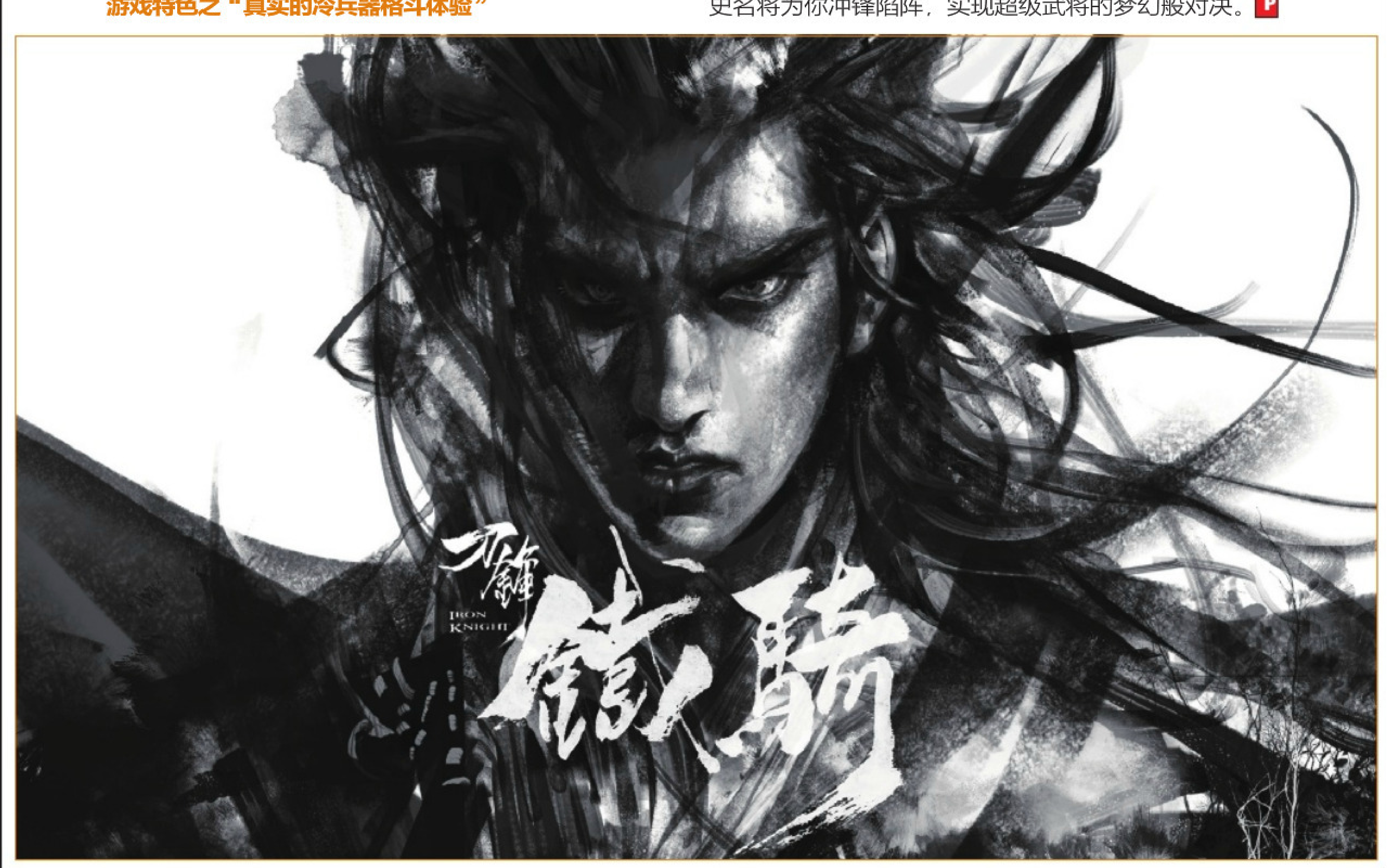
除了真实的打击感外，《铁骑》策划团队还特别推出了即时武器轮换系统。以中国传统的刀、剑、枪、戟、棍、弓、术为基础，每个武将在参加战斗时都将同时配备3种不同的武器，可根据需要随时切换，玩家能在游戏过程中开发更多的组合玩法，玩出个性！

游戏特色之“马背作战”

马背上的战斗也是《铁骑》的一大特色，玩家在游戏中可以感受到真实的策马奔驰，肆意沙场体验：在马背上急速飞驰，冲撞跳跃，冲进敌军阵地厮杀的战斗体验将为玩家带来耳目一新的游戏快感，所有的细节都将是现实世界的真实模拟。

游戏特色之“趣味名将收集系统”

在《铁骑》中，玩家将以霸者的身份，通过招募和操作古代历史名将，亲身加入古代著名战役，实现王者霸业。游戏独创MMO武将卡系统，每一张武将卡都拥有各自不同的外形，以及专属的武将技能与特性，将名将收集玩法融入游戏过程中，玩家通过探索中国古代各个版图，拥有不同时期不同地域的知名武将，随着角色等级的提升，玩家可以探索的版图将逐步扩大，可招募的武将数量也将大大提高，让历史名将为你冲锋陷阵，实现超级武将的梦幻般对决。





黑白·印象 DNF卡牌三版素描卡简析（下）

在上一期中，我们已经介绍了DNF卡牌三版《召唤者传奇》中关于6大子职业攻击牌的素描卡，本期，我们将继续带您简析剩余的4张素描卡。

在6大子职业攻击牌之外，DNF卡牌还包括支援攻击牌和装备牌两大类，所以剩余的4张素描卡均出自这两大类卡牌中。

7.膝撞

支援攻击牌。速度值1，攻击力4，攻击属性物理。

霸体5

比拼限定：本回合双方比拼牌不能被霸体，且以各自比拼牌的霸体最大数值替代速度值进行比拼（不具有霸体的比拼牌视为0）。

支援攻击牌：是《转化之战》版本中新加入的一种卡牌类型，属于一种特殊的攻击牌，以绿色边框加以区分。支援攻击牌上不带有任何主职业标志和子职业标签，任何职业均可使用这些牌。

通过以上的定义我们得知，支援攻击牌即所谓的公用牌，任何职业均可将其加入构筑的牌组。这样一来，这类卡牌就会变得泛用性很强，如果哪张卡牌单体强度还不错，就会十分受欢迎，比如这张膝撞！

这张牌的效果可以说十分另类，甚至可以强制影响到对手的比拼牌速度！根据其能力的描述可以得知，如果是作为比拼牌使用，这张卡牌的速度就变为了5，而不再是1速，且一定不会被霸体。那么就要与对手比拼牌纯拼速度值了。而对手比拼牌的速度值也要受到相应的影响，除非对手比拼牌拥有霸体能力且霸体最大值大于5，才可以赢得比拼，否则一切尽在你的掌握之中！

如果对手比拼牌没有霸体能力，即使是9速牌，也要强制变为0速，相当于变羊术，大怪瞬间变得毫无还手之力，怎一个爽字了得！

角色动作结合此牌牌名，造型定格在抬膝前进的一刹那，发丝飞扬、双手持枪、目光坚定地在前进中迸发决战气势！整体形态呼之欲出！场景方面，大面积的火光围绕角色周围，为整体牌面奠定主色调。红光围绕，火星四溅烘托战斗氛围。再来看看此牌的黑白效果，加大了角色和场景的黑白灰关系，主次分明。此牌中角色十分突出，黑色块面积占三分之一的比重成为视觉中心。略带素描感觉的画风使牌面简洁明快，使此牌更具收藏价值。

8.刀魂之卡赞

支援召唤攻击牌。速度值5，经验值6，攻击力3，攻击属性魔法。

召唤攻击：1（终止你的连击）

连击限定：消耗4：本回合本牌获得攻击力+1。

支援召唤攻击牌：是《召唤者传奇》版本中新加入的一种

















卡牌类型，是召唤攻击牌存在于支援攻击牌中的一种表现形式。区别于普通攻击牌，支援召唤攻击牌加入经验限定图标。支援召唤攻击牌可以当作普通攻击牌打出，若你使用召唤能力时，首先需要满足的便是经验值限定。支援召唤攻击牌上不带任何主职业标志和子职业标签，任何职业均可使用这些牌。

又是一张泛用性广的支援攻击牌，且还是一张召唤攻击牌。召唤攻击牌被召唤后可以如装备一般留在场上，通过消耗经验值来使用强大的能力，辅助勇士。这张刀魂之卡赞，自身攻击力是所有召唤攻击牌中最高的（一般的召唤攻击牌攻击力低，召唤攻击高）。而如协战和群体协战等能力，是使用召唤攻击牌的自身攻击力，所以这张卡牌最大的作用即是配合协战类能力，给予对手大量的伤害输出。

此牌画面整体风格充满迷幻感觉。主人物放在画面左下方右后方配合以召唤物以平衡画面。鬼泣右手挥刀目光与牌手对视。有两个人物在画面里，背景相对来说简单许多，紫色轻雾围绕角色周围，简单烘托气氛奠定色调，配合角色避免喧宾夺主。再看下此牌的黑白牌效果，还是很大的拉开了两个角色以及背景的黑白灰关系。背景为灰色调，召唤物为黑色调，主角色为白色调。背景和召唤物又可以理解为一个大的层次，突出主角色鬼泣。还有整体的构图相对于彩色卡有了较好的调整，整体右移，构图更合理！

9.元素点燃

支援攻击牌。速度值7，攻击力2，攻击属性冰。

转化： 本回合你每打出过一张不同伤害属性的攻击牌，本牌便获得攻击力+1。

驭魔： 群体协战。

同膝撞一样，是一张支援攻击牌。泛用性广，能力较强。转化是《转化之战》中出现的关键字，关键字本身就与伤害属性相关，卡牌能力也是与伤害属性相关，整体能力比较协调，不冲突。且自身还有一个在三版中十分强大的能力——群体协战！如果场上的召唤物比较多，一回合的输出量将是不可估量的，如果与上期介绍的召唤师粉卡攻击献祭：雷沃斯相配合，一回合秒人也不是不可能的啊！

魔法师中的又一个萝莉！小萝莉手持魔杖侧身跃正在施展魔法，身后不同元素被点燃技能一起迸发。相对于其他卡牌，此牌背景处理得十分丰富，牌名是元素点燃，因此背景中各种元素处理的很细腻、丰富，但是也没有喧宾夺主，而是更好地配合了主人物呼应了此牌牌名。再看看此牌的黑白牌效果，背景的元素进行了简化，重点还是在主角色身上。用黑白效果在角色身上进行了归纳和总结。

10.远古精灵之戒

装备—饰品—戒指。经验值4。

比拼限定： 你可以在你的勇士上放置3点伤害。若你如此做，本回合你的比拼牌速度视为与对方比拼牌相同。

三版唯一的一张装备粉卡。能力也是毋庸置疑的强悍，上场只需4经验值，并非十分苛刻，能力却非常好用，性价比高。而且能力并非强制发动，而是由你选择是否发动，灵活运用将给你带来最大化的收益。

如果比拼胜利时自然不需要发动此能力；当比拼失利时，就可以酌情发动能力，将自己的比拼牌速度拉到与对手同一水平线上，至少保证了比拼中不会输。而如果一旦你同时拥有另一装备粉卡干扰发射器（一版卡牌），则你就稳操胜券了！干扰发射器和远古精灵之戒，可以说是一对最佳组合，组合在一起可以发挥出1+1>2的效果！

装备中的饰品牌。画面简洁中不乏细腻，整体戒指的造型中规中矩略显粗犷，金属的质感简单概括出来了。背景色彩丰富也是为了弥补戒指本身有点单调的色彩，丰富整体画面的质感。整体来说画风上没有太多惊喜，算是中规中矩。再来看看这张牌的黑白牌效果，比起彩色牌的画面，黑白牌处理的更加粗犷，背景整体算的上是一个大的灰色调，主题戒指大概是一个黑色块，高光部分为白色调。带有素描感觉的处理赋予了戒指不一样的质感。

至此，三版所有素描卡均已介绍完毕，其实也就是相当于也介绍了一遍三版的10张稀有度最高的粉卡。如果你从我们的介绍中对DNF卡牌感兴趣了，这就是我们最大的骄傲了。立刻来试试吧，你一定会觉得非常值得！


黑骑士
编年史
策划/本刊编辑部 执笔/Nemo

作为漫画巨头DC公司旗下的老牌角色，蝙蝠侠在DC众多超级英雄中的资历仅次于超人，这位诞生于1939年的披风斗士即将迎来他的75岁生日。在长达75年的历史长河中，蝙蝠侠与DC一起经历漫画界的风云变幻，承受时间的大浪淘沙，在不同的年代焕发出不同的内涵与精彩。除了蝙蝠侠和其家族成员的发展史之外，本文还将涉及版权纠葛、分级制度、设定重启等行业事件，作为美国的老牌漫画公司，DC的很多做法都在日后成为全体娱乐产业的标准，其影响力早已超越漫画领域，涉及到全球通俗文化的方方面面。审视DC的历史，在一定程度上也是审视所有娱乐产业的历史。对于蝙蝠侠的电影、动画和游戏，本文也将逐一回顾，并详尽介绍DC近年在真人影视和游戏领域的辛勤耕耘，以及正式进军大陆市场等重要事件，通过分析DC的跨媒体布局，呈现一个全方位的视角，相信每一位读者都能找到自己感兴趣的部分。

CHAPTER 1 漫画篇

漫画最初并非独立产业，而是依附于新闻报纸，每一天的日报都会给漫画留出一小行的连载空间，这就是漫画最初的形态。此后，一些出版商从报社手中购买了漫画的翻印权，将日报上连载的漫画单独整理成册，在报刊亭发行，取得了一定成功。作家马尔科姆·尼科尔森曾经参加过一战，绰号“少校”，他看准了漫画这个行业的商机，却无力向报社支付高昂的翻印费用，只得自己寻找稿件。他在1934年创立了国家联合出版公司，一年后推出的《新乐趣》（New Fun）是第一本原创的漫画刊物，此后又推出了同样刊登原创内容的《新漫画》（New Comics）。虽然思路超前，但尼科尔森不擅长经营企业，公司很快赤字连连，尼科尔森只得寻求资助，让出版商哈里·唐纳菲尔德（Harry Donenfeld）和杰克·莱波维茨（Jack Liebowitz）入股，二人最终成为了公司的掌控者。1937年，在编辑兼画家文森特·苏利文（Vincent Sullivan）的管理下，国家联合出版公司推出了第三本漫画连载《侦探漫画》（Detective Comics），终于受到好评，成为美国历史上连载时间最长的漫画刊物，一直延续到今天，公司也在日后将集团名称改为DC漫画公司（DC Comics），即《侦探漫画》的缩写。

1938-1955 黄金时代

20世纪30年代的美国陷入了经济大萧条，失业人数居高不下，城市犯罪率激增，《侦探漫画》的题材可谓紧跟热点。在此之前，很多知名的侦探角色就已经凭借报纸的漫画连载声名大噪，如迪克·崔西和幽灵（The Phantom），这些人物着装鲜明，但没有超能力和强力装备，在当时被归类为蒙面英雄，而非超级英雄。《侦探漫画》第一期的招牌角色斯拉姆·布拉德利（Slam Bradley）也是这样一位武功高强的侦探，没有超能力，也不靠装备取胜。这个角色的作者杰瑞·西格尔（Jerry Siegel）和乔·舒斯特（Joe Shuster）是编辑文森特·苏利文选中的，不过两名作者并不喜欢侦探题材。1938年，国家联合出版公司推出了第四本刊物《动作漫画》（Action Comics），西格尔和舒斯特将他们多年来未得赏识的创作——超人交给苏利文刊登，终于大获成功。超人让公司赚得盆满钵盈，《动作漫画》的销量一飞冲天，美国漫画的黄金时代就此拉开了帷幕。

公司觉得拥有一个超人还不够，一年后，高层向苏利文下令，要求他为《侦探漫画》找出一名和超人一样受欢迎的角色。鲍勃·凯恩在当时还是一位初出茅庐的新手，每周赚25美元，他询问苏利文，超人给他们的创造者西格尔和舒斯特带来了多少回报，苏利文回答二人每周可以赚到800美元，凯恩笑称：“那你下周一就可以如愿以偿了。”

从中学毕业，鲍勃·凯恩来到在日后以超人动画而闻名的麦克斯·弗莱舍（Max Fleischer）工作室当学徒，此后他又给威尔·艾森纳（Will Eisner）的工作室打工。艾森纳是凯恩的中学同学，他创作的《闪灵》（Spirit）在黄金时代是与蝙蝠侠齐名的暗夜侦探角色，艾森纳还开设了专业的漫画学院，并以自己的名字设立了漫画界的奥斯卡“艾森纳奖”，是美国漫画界的宗师级人物。威尔·艾森纳与另一名作者杰瑞·伊格尔（Jerry Iger）联手创立的艾森纳·伊格尔（Eisner Iger）是一家专门给其他出版社供稿的外包工作室，鲍勃·凯恩凭借这个渠道与《侦探漫画》的编辑部建立了联系，混得脸熟后，他离开了工作室，以个人身份直接向《侦探漫画》供稿。客观来看，凯恩在同时代的作者中算不上一流人才，他没有付出多大努力就功成名就，靠的更多是精明、商业头脑和一些不道德的小手段。为了按时交付稿件，凯恩经常将稿费分出一部分给其他作者，让他们帮助自己完成任务，却不需要为他们署名，早期为他捉刀的编剧是比尔·芬格。芬格父母经营的服装店在大萧条中倒闭了，他通过写稿所赚的钱不足以糊口，还要在鞋店担任兼职才够勉强生活。在一次聚会中，他认识了凯恩，为他的漫画提供剧本，但没有获得署名权。











1.马尔科姆·尼科尔森于1917年加入美国骑兵队，并在后来晋升为当时最年轻的少校，他的绰号就是这么来的
2.《新漫画》这本刊物在早期相当简陋，连专门绘制的封面都没有，正文就是封面，足以看出杂志的窘迫
3.《侦探漫画》的封面由文森特·苏利文绘制，他们买不起傅满洲的版权，这只是一个模仿傅满洲的形象
4.《动作漫画》创刊号是超人首次登场，现在这样一本保存完好的杂志可以在拍卖会上卖出上百万美元
5.杰瑞·西格尔与乔·舒斯特的照片档案，西格尔的父亲在他17岁那年死于抢劫，此事启发了他对超人的创作
6.鲍勃·凯恩的相貌算得上是仪表堂堂，他笔下的蝙蝠侠其实是照着镜子中的自己画的，下巴尤其明显

鲍勃·凯恩构想的角色介于斯拉姆·布拉德利和超人之间，他有飞翔的能力，却只是一名普通人，为此，他需要一双翅膀式的装备。凯恩考虑过鸽子、老鹰和金雕等鸟类的翅膀样式，效果都不合适，最后还是达·芬奇的一席话让凯恩茅塞顿开：“记住，蝙蝠是人类最好的飞行模型。”凯恩最初设计的蝙蝠侠形象与成品大相径庭，主角没有头盔，只戴了一个样式类似罗宾的面罩，翅膀为硬质，无法收起，紧身衣为红色，头发和腰带都是金色，只有短裤、靴子和翅膀是黑色的。鲍勃·凯恩把草稿拿给比尔·芬格讨论，芬格修改了角色，为其戴上头盔和手套，翅膀由硬质变为了可收起的披风，紧身衣也变为灰黑色。蝙蝠侠的草稿来自凯恩，但真正确立其形象的人是芬格，凯恩退出创作后，为《侦探漫画》继续供稿的人也是芬格，从这个角度来看，芬格才是真正的蝙蝠侠之父，至少他对系列的贡献远胜凯恩。

如果说超人是西格尔和舒斯特的个人创作，那么蝙蝠侠则是参考同时代形象融合的角色。花花公子布鲁斯·韦恩戴上蝙蝠侠的面具打击犯罪，不论是创意还是形象都与传奇英雄佐罗和魅影（The Shadow）十分相似。凯恩和芬格还参考了1926年的《蝙蝠》和1930年的《蝙蝠密语》这两部电影，片中出现了蝙蝠披风和蝙蝠灯，不过这两部片子中打扮成蝙蝠的角色是一名杀人狂，通过恐惧谋杀他人，蝙蝠侠则截然相反，利用恐惧打击犯罪。凯恩和芬格喜欢从电影中寻找灵感，这并非偶然，在大萧条时期，百姓的娱乐活动并不多，电影是为数不多的能够让人暂时忘却痛苦的东西。为了突出蝙蝠侠的侦探能力，芬格经常从柯南·道尔的福尔摩斯系列小说中寻找灵感，除了黑暗骑士、披风斗士之外，蝙蝠侠的另一个称号是“世界上最伟大的侦探”，这一称号明显是向福尔摩斯致敬。虽然蝙蝠侠生活的年代与福尔摩斯相去甚远，但在后来的漫画和动画中，编剧提供了穿越时空的机会，让二人携手破案。

1939年5月，在《侦探漫画》27期的封面上，蝙蝠侠首次登场，从此成为该刊物永远的招牌角色。在这第一个故事

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris











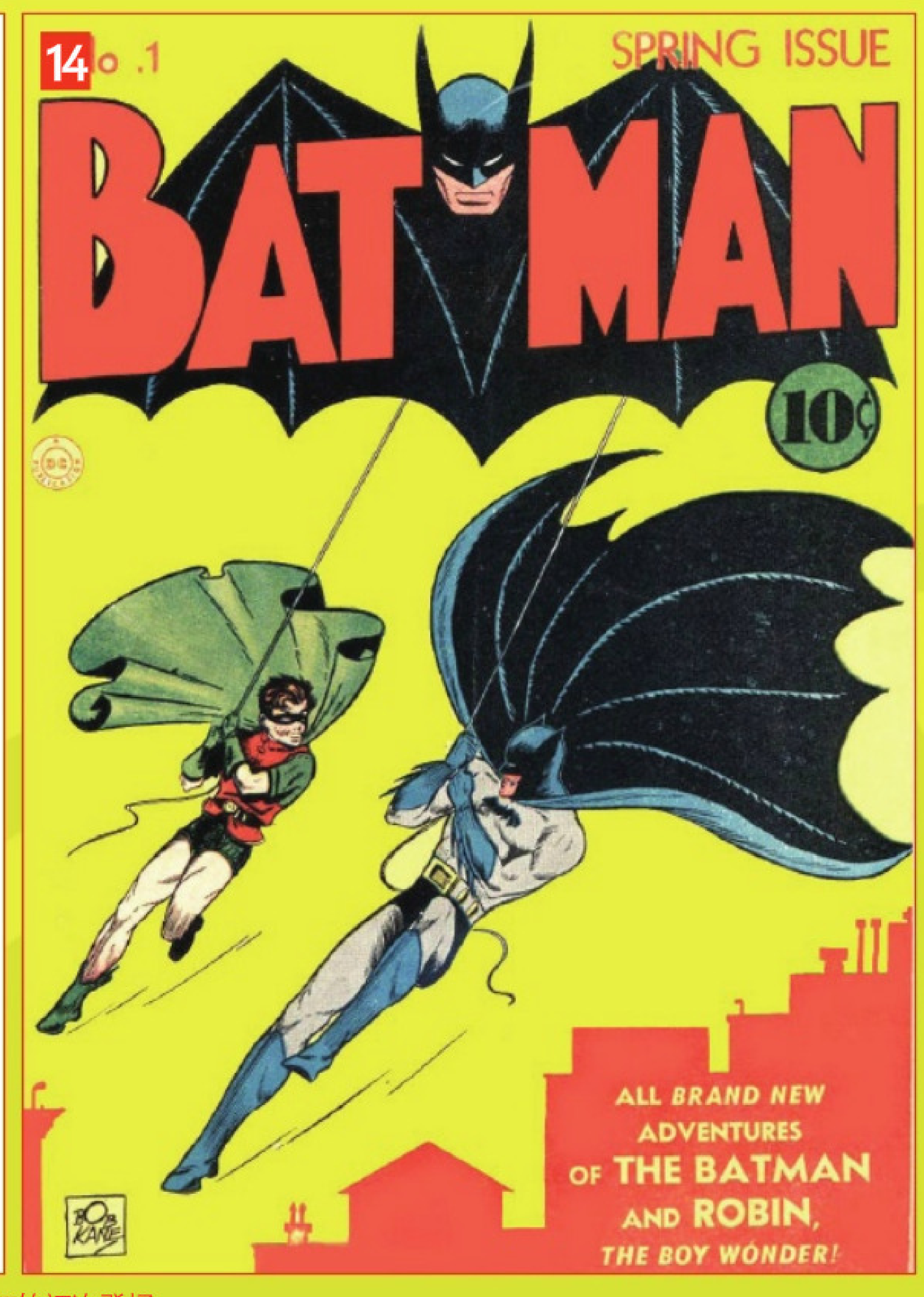


7.出版于2012年的传记《蝙蝠侠的无名之父才子比尔》，本专题对于凯恩、比尔和罗宾逊的评价均参考自此书
8.鲍勃·凯恩绘制的蝙蝠侠原案，除了翅膀之外没有半点像蝙蝠的样子，说比尔·芬格才是蝙蝠侠之父也不为过
9.魅影是一位诞生于1930年的广播剧中的角色，于1931年推出了漫画，同样是花花公子，靠双重身份打击犯罪
10.《侦探漫画》27期，正文由鲍勃·凯恩和比尔·芬格负责，封面则依然由文森特·苏利文绘制
11.作为初代罗宾，迪克·格雷森虽然是一名少年，但论登场时间，他在DC算得上是相当资深的老角色
12.杰瑞·罗宾逊于1944年离开DC自由创作，经济情况明显好于比尔·芬格，他于2011年去世

中，蝙蝠侠帮助警察局长詹姆斯·戈登破获了一起谋杀案，并直接干掉了凶手，故事的结尾向读者揭露他的真实身份就是布鲁斯·韦恩。起步期的蝙蝠侠作风与之后区别很大，没有不开枪、不杀人的清规戒律，对待罪犯从不手软。蝙蝠侠的登场让《侦探漫画》的销量翻了几番，与超人扛鼎的《动作漫画》并驾齐驱，随着连载的继续，读者对蝙蝠侠的来历越发好奇，锦衣玉食的花花公子为何要亲自打击犯罪？为了满足读者的要求，半年后，在《侦探漫画》33期上，鲍勃·凯恩和比尔·芬格创作了蝙蝠侠的起源故事：在看完电影回家的旅途中，布鲁斯的父母托马斯和玛莎被劫匪乔·齐尔（Joe Chill）所害，使得布鲁斯在长大后投入打击犯罪的活动，选择蝙蝠则是为了一个能够震慑罪犯的恐惧符号。此后的几十年间，正统世界的蝙蝠侠起源被不同的作者重写了一次又一次，但始终没有跳出这个框架，因为这是角色的立足之本。随着蝙蝠侠的上镜率越来越高，刊物对稿件的需求也越来越多，只靠鲍勃·凯恩和比尔·芬格两个人已经忙不过来了，凯恩决定再找一名助手，就在这时，杰瑞·罗宾逊走进了他的视野。

与凯恩和芬格相同，罗宾逊的家境也不算富裕，中学毕业后，他原本想当个新闻记者，绘画只是业余爱好，一次当他穿着自己绘制的卡通衬衫出现在篮球场上时，他吸引了凯恩的注意。最初罗宾逊只是凯恩的助手，负责钢笔勾线和背景，他入行纯粹是为了钱，不过凭借出众的才能，他很快成为了一名主力画家。连载了几期之后，芬格认为，蝙蝠侠没有同伴，只能通过内心独白表示自己的想法，总是这样实在太枯燥了。如果蝙蝠侠是福尔摩斯，那么他需要一个类似华生的同伴。因为当时漫画的读者大都是未成年人，凯恩决定将助手设定为少年，罗宾逊以传奇英雄罗宾汉为灵感，将助手的代号设定为罗宾。1940年5月的《侦探漫画》38期，初代罗宾——迪克·格雷森首次登场。迪克是著名马戏团家族“飞人格雷森”的末子，因为拒绝向黑帮缴纳保护费，在表演时全家惨遭谋害，布鲁斯将这名孤儿收为养子，并将其训练为助手罗宾，最终将仇人绳之以法。迪克是一位开朗活泼的人，他





13.《侦探漫画》33期，布鲁斯的父母托马斯·韦恩和玛莎·韦恩及劫匪乔·齐尔的初次登场
14.1940年的《蝙蝠侠》创刊号，从这一期开始，比尔·芬格逐渐创作了大量经典的超级反派角色

逐渐改变了蝙蝠侠漫画的风格，在小读者的支持下，《侦探漫画》的销量再次翻了一倍，罗宾的出现也在超级英雄领域掀起了一阵助手风潮，很多一线角色此后都拥有一位少年作为助手。此时的《侦探漫画》虽然以蝙蝠侠为主打，但并非蝙蝠侠的专刊，还有其他角色的内容，读者希望看到更多蝙蝠侠的连载，编辑部决定效仿超人的作法，为他推出一本专刊。

1940年的《蝙蝠侠》创刊号是一本相当有分量的刊物，这一期引入了两个超级反派：小丑和猫女。罗宾逊心中的理想反派是一个邪恶又搞笑的角色，作为桥牌爱好者，他想到了扑克中的小丑。猫女则是芬格的创作，他认为猫的身上具有大量的女性特征：灵活、矫健、富有魅力、难以捉摸。芬格对猫女的定位是一个友善而浪漫的敌人，虽然她是一名窃贼，但她并非丧心病狂的暴徒，极少取人性命，只求财物，而且大都是不义之财，用于救济穷人。在关键时刻她也会向蝙蝠侠伸出援手。猫女在严格意义上讲并不算传统的反派，反英雄（具备缺点的英雄）更符合她的定义。在这一期，蝙蝠侠开枪击毙了一只由人变异而来的怪物，导致编辑苏利文下令，禁止蝙蝠侠开枪和杀人，除了极特殊的情况，此后的大部分作者都遵守了这一规矩。苏利文的命令出于多方面考虑，作为DC的招牌角色，蝙蝠侠的名气越来越大，必须规范他的行为才能避免惹来麻烦。况且，之前蝙蝠侠对付的大都是一些无名小卒，没有什么商业价值，可是如果把小丑这样出色的反派一枪毙掉就太浪费了，这条规定让大量诞生于20世纪40年代的反派角色一直活跃到今天。此后的蝙蝠侠收起了枪械，更加依赖抓钩和飞镖。在上个世纪末的黑暗时代，蝙蝠侠的对手越发穷凶极恶，但他本人依然秉持着不杀原则，无数作者通过心理学和法学重新诠释这一原则，催生出大量经典作品。

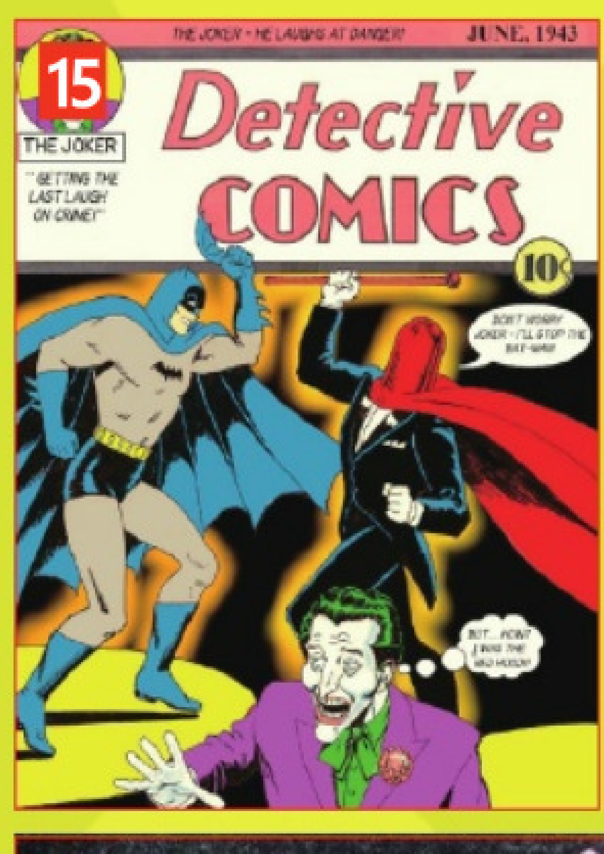
传统美国漫画与日本漫画最大区别在于，前者以角色和公司为中心，后者以作者为中心。只要角色的版权还握在公司手里，出版社就可以继续推出相关的漫画，即使换了画家和编剧，换了画风和文风也没关系，只要素质出色，读者接受便可。西格尔和舒斯特拿着超人向《动画漫画》投稿时，编辑部开出条件，要求130美元买断超人的一切权利，否则就不予刊登。以当时的物价水平，一块面包不过几美分，130美元确实不是一笔小钱，初出茅庐的西格尔和舒斯特急着签下了合同，之后懊悔终生，因为DC每一年都能靠超人赚取数百万利润。几年后，二人的劳动合同到期，DC便解雇了他们，聘请其他画家和编剧创作超人，一样大卖。凯恩的商业头脑比超人的两个创作者好得多，他虽然将蝙蝠侠的版权卖给了DC，却获得了丰厚的补偿金，每一份蝙蝠侠产品都需要给凯恩一定的利润提成，而与他一起创造这个角色的芬格则没能获得这样的待遇。早年的作家版权意识淡薄，当时负责《侦探漫画》的编辑苏利文根本没与芬格见过面，他只知道自己花钱从凯恩手里买来了稿件，稿件是不是凯恩一个人创作并非他关心的重点，反正芬格也没在稿子上署名，这种捉刀行为在当时相当常见。芬格在1941年正式成为了DC的员工，摆脱了捉刀身份，但苏利文这时已经离开DC，编辑部内没人能够帮助芬格证明自己创造蝙蝠侠的资格，导致他最终

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

在贫病交困中离开了人世。

40年代，蝙蝠侠的世界观飞速发展。《蝙蝠侠》第4期将主角所处的城市命名为哥谭（Gotham），取自美国19世纪对纽约的绰号，意为“愚人城”（含有大智若愚之意，词源为英国诺丁汉郡的“愚人村”传说）。蝙蝠侠的城市哥谭和超人的大都会都以纽约为原型，前者代表纽约的黑暗面，后者代表纽约的光明面，不过在DC的世界观中，哥谭、大都会和纽约是3个不同的城市。凯恩本人在1943年离开了《侦探漫画》和《蝙蝠侠》这两本刊物的创作，只为日报绘制蝙蝠侠漫画，每天只有4格，工作非常轻松。DC支付给他的高额稿费足够让他雇佣其他作者为其供稿，就算这些编剧和画家不愿捉刀，亲自给DC供稿，他也可以从任何一本蝙蝠侠刊物中获得补偿金，不但衣食无忧，还能享尽荣华富贵。40年代的蝙蝠侠创作基本落在了芬格和罗宾逊这两个人的肩上，凯恩离开后，罗宾逊成了主力画家，芬格则作为编剧创造了企鹅、双面人、谜语人、稻草人、疯帽子等一大票经典反派。芬格还带来了阿尔弗雷德，这名英国管家为父母双亡的布鲁斯充当了父亲的形象。女记者维奇·维尔（Vicki Vale）则是芬格模仿超人的女友路易斯·莱恩创作的角色，她是布鲁斯的情人之一，同时也与蝙蝠侠在犯罪现场有所接触。

超人和蝙蝠侠的诞生启发了其他作者，不久之后，DC又迎来了第一位女性超级英雄神奇女侠，她与超人和蝙蝠侠并称为DC三巨头。随着英雄越来越多，DC开始让各位主角产生互动。1940年的美国正义协会（Justice Society of America）是第一个英雄组织，超人和蝙蝠侠在其中担任荣誉会员。这一协会最初用于交流信息和促进关系，出击时依然各自为战，算不上一个战队。1941年，DC又推出了新刊物《世界最佳漫画》，将超人和蝙蝠侠放在同一本刊物中，但二人依然各自为战，直到1954年才第一次携手出击，此时美国漫画的黄金时代已经快结束了。1941年末，日本偷袭了珍珠港，美国正式加入二战，漫画在当时的军队中起到了重要作用，是军人消遣时间、放松身心的重要娱乐方式，美军的邮递系统中有四分之一的货物都是各类漫画。在漫画中，蝙蝠侠和罗宾响应国家号召，来到欧洲为盟军运送装备，蝙蝠侠在二战期间短暂打破了不开枪、不杀人的戒条，但他击毙的人都是战场上的德军士兵，并没有引起读者反对。军队是二战期间漫画的主要买家，漫画销量因二战的全面爆发而增加，也因二战的结束而衰退，更将编剧逼入了绝境。超级英雄已经与

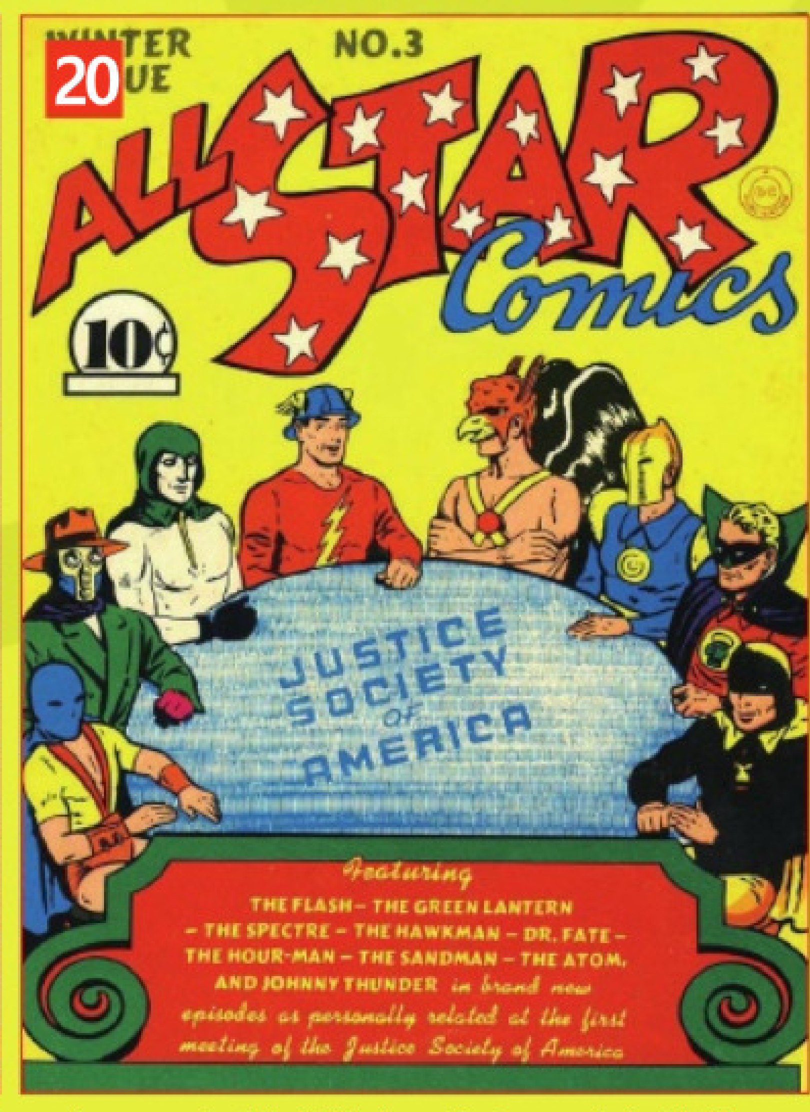


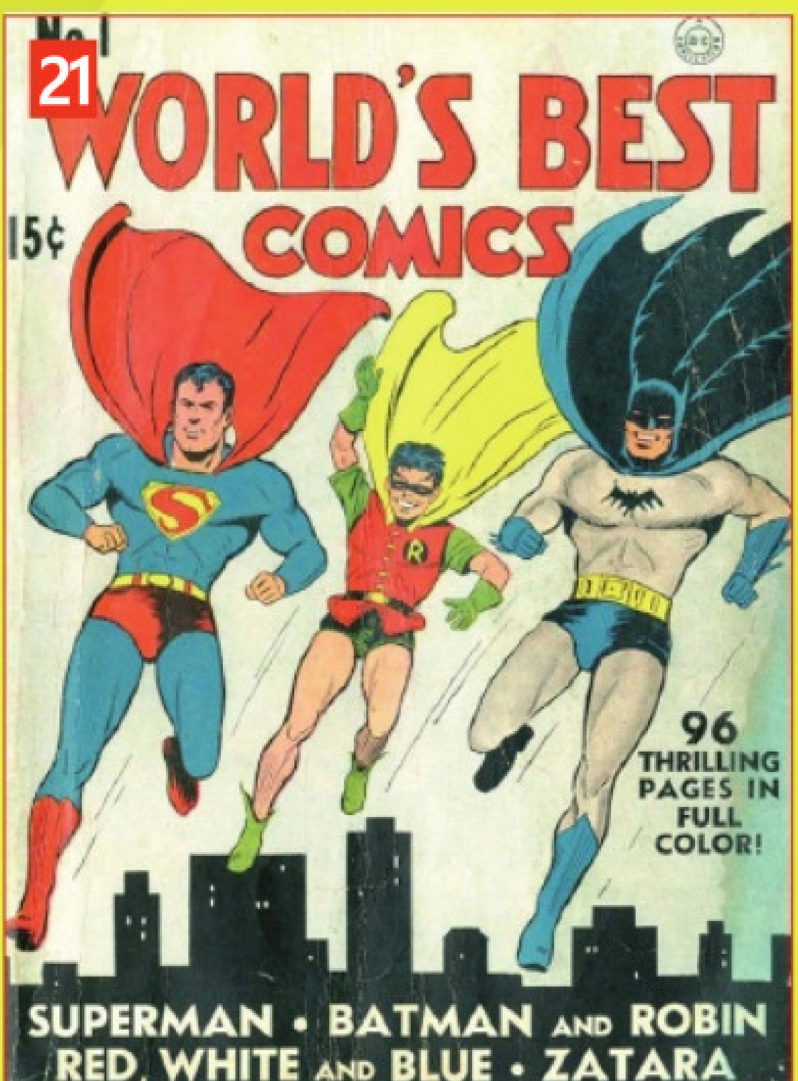




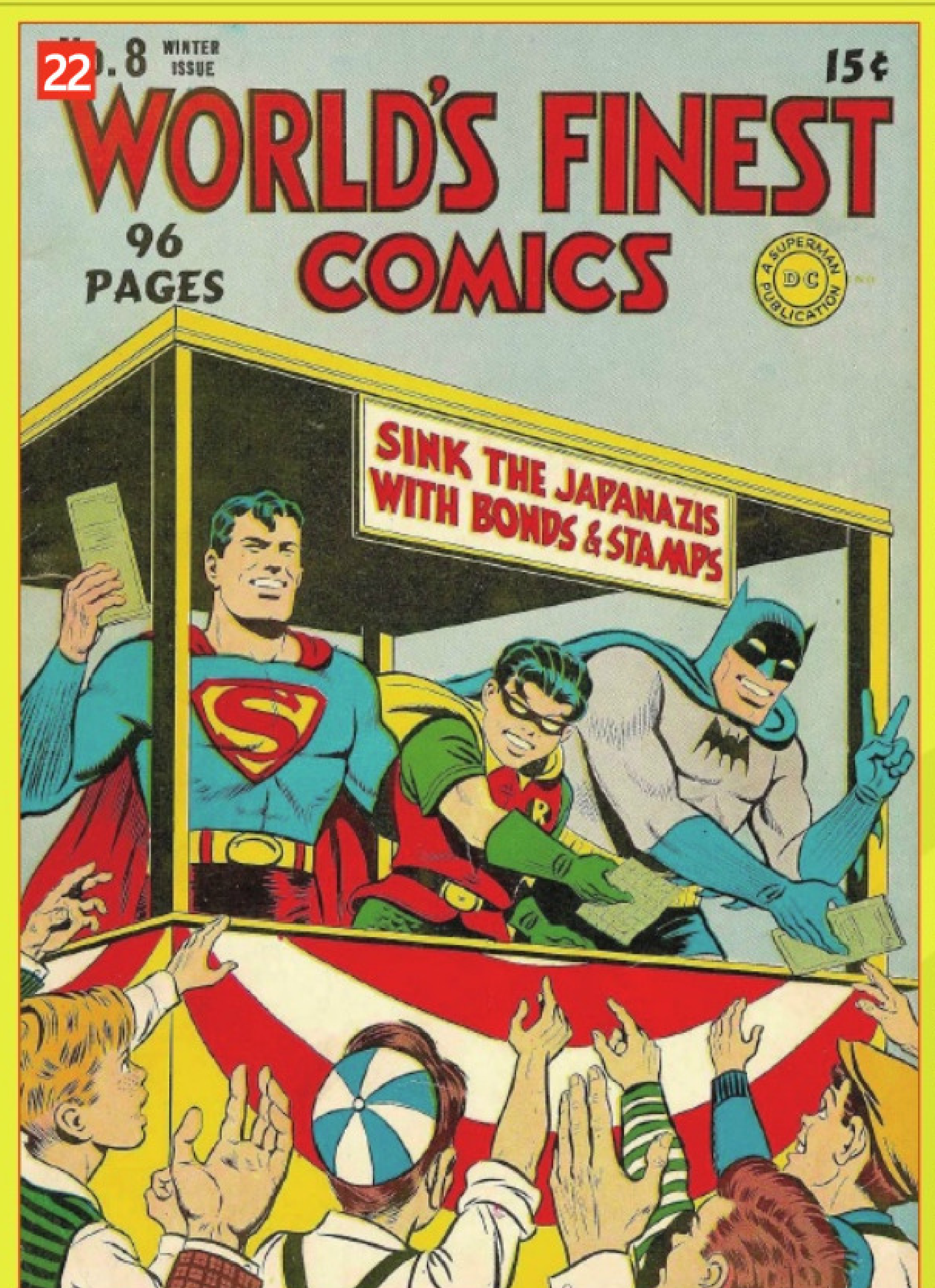








15.在黄金时代，小丑就与红头罩这个帮派联系到了一起，黑暗时代的作者又给出了更有趣的诠释
16.双面人显然是一个致敬化身博士的角色，但在黑暗时代之前，他只是一个普通的可悲反派，地位不高
17.谜语人带有严重的自恋倾向，比起犯罪本身，他更享受在犯罪现场留下谜题的快感，与蝙蝠侠玩猜谜
18.企鹅原名奥斯瓦尔德·科博坡特，本是贵族之后，但因个头矮小又身体畸形被人嘲笑
19.因为维奇·维尔同时与蝙蝠侠和布鲁斯频繁接触，很多故事都描写她怀疑过布鲁斯就是蝙蝠侠本人
20.蝙蝠侠不太关心美国正义协会的事务，这是协会的初次登场，蝙蝠侠甚至没有出现在封面上
21.《世界最佳漫画》的创刊号名为《世界最好漫画》，这个标题触及了其他公司的版权，在第二期换掉了





22.《世界最佳漫画》第8期，蝙蝠侠、超人和罗宾鼓励美国市民购买战争邮票和债券支持盟军
23.EC公司的《犯罪悬疑故事》是当时销量最高的犯罪漫画，也因此在风波中遭到了点名批评

盟军一起打败了希特勒，漫画的剧情没办法再回到抓银行劫匪的老路上。二战后，除了超人、蝙蝠侠、神奇女侠和少数依附于三巨头的周边角色之外，DC的所有超级英雄连载都遭遇了停刊。

虽然蝙蝠侠的漫画没有停刊，不过也仅仅是勉强维持，编剧引入魔法、时间旅行、外星人等超现实元素，剧情越来越离奇，脱离了原本的特色，蝙蝠洞中的机械恐龙与一人高的巨型扑克牌和硬币就是这一时期的产物，出于怀旧情结被一直保留到今天。超级英雄在50年代初陷入低谷，市面上风行的是以惊悚为卖点的恐怖和犯罪漫画。当时的漫画没有分级制度，放在报刊亭任意销售，孩子也可以轻松买到。之前的漫画大都内容健康，这样的模式并无问题，但随着重口味的漫画越来越流行，缺乏分级制度成为了公众指责漫画的焦点。偏执的心理学家弗雷德里克·魏特汉（Fredric Wertham）写了一本名为《引诱无辜》的书，将美国的所有社会问题都归结到漫画头上。魏特汉打着反对犯罪漫画的旗号，然而他对犯罪漫画的定义却宽泛得可笑——带有任何暴力形式的漫画都是犯罪漫画。在他的眼中，讲述战争和冲突的历史漫画，甚至米老鼠和兔八哥这种搞笑作品也属于犯罪漫画的范畴，因为它们都包含广义的暴力成分。DC的角色一向以保守著称，可是魏特汉同样没放过DC，他宣称超人是个反美的法西斯，因为他胸口画着S，一个S代表超人，两个S则代表纳粹党卫军（SS）。他还宣称蝙蝠侠是同性恋，因为漫画中的漂亮女性大都是猫女这样的反派，并将蝙蝠侠与罗宾的养父子关系曲解为同性恋关系。魏特汉的理论非常可笑，但在麦卡锡主义盛行美国的50年代，这些论调却得到了投机政客的支持。

1954年，美国参议院针对漫画出版召开了听证会，魏特汉作为主要证人和顾问出庭，唯一出庭的业界代表则是以恐怖和犯罪漫画闻名的EC公司总裁威廉·盖尼斯（William Gaines）。盖尼斯试图证明魏特汉的指控是荒谬的，但魏特汉早已绑架了全美国的舆论，民众一心想要把漫画送上火刑架，在这种大局势下，谁都没法翻盘。在EC因此倒闭前，盖尼斯愤怒地指出，如果你们因为漫画涉及暴力就将其全部禁掉，那么所有报纸、电影、电视也要全部禁掉才对，这是明显违反法律的行为。国会最终决定不对漫画亲自进行审查，而是将这个工作交给一个行业自己组建的自律机构CCA（Comic Code Authority，漫画审查局），没有打上CCA标记的漫画不得运输销售。CCA对于漫画的规定极为严格，它并不是分级制度，而是将所有不符合儿童的元素统统封禁，严重限制了题材的丰富程度，漫画界未全军覆没，但也付出了极为惨痛的代价，无数公司因此倒闭。为了绕开CCA条例，部分漫画放弃报刊亭渠道，变为杂志在书店销售，然而书店留给漫画的渠道并不大，这种做法只适合小众作品，超级英雄一类主流刊物仍然依赖于报刊亭，受制于CCA条例，这种情况直到70年代漫画专卖店普及后才发生变化。

把一个无力反抗的产业曲解为恶魔，将教育失败的责任归咎到一个虚构的魔鬼头上，自己树个靶子自己打，是一件非常容易的事，也是一件对投机政客非常有吸引力的事。电影、音乐、游戏都经历过这样的刁难，魏特汉不是美国历史

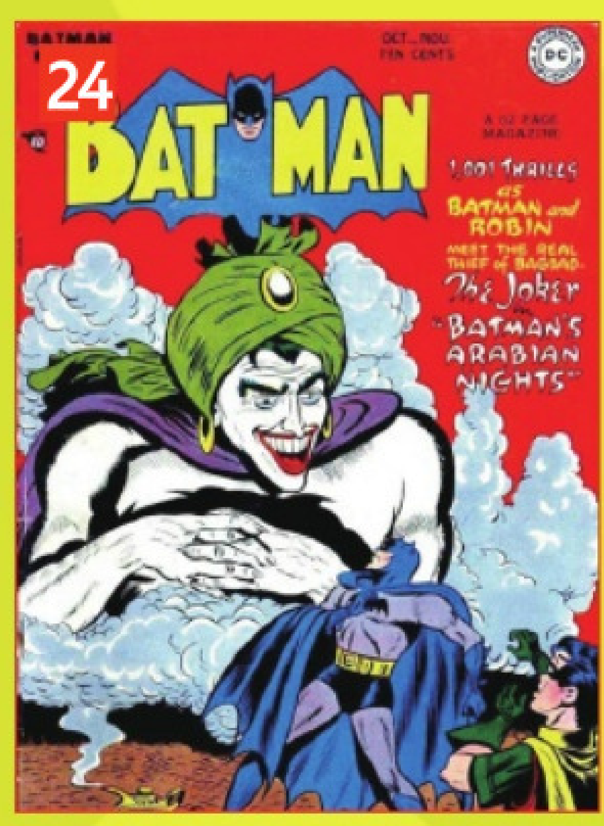
栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

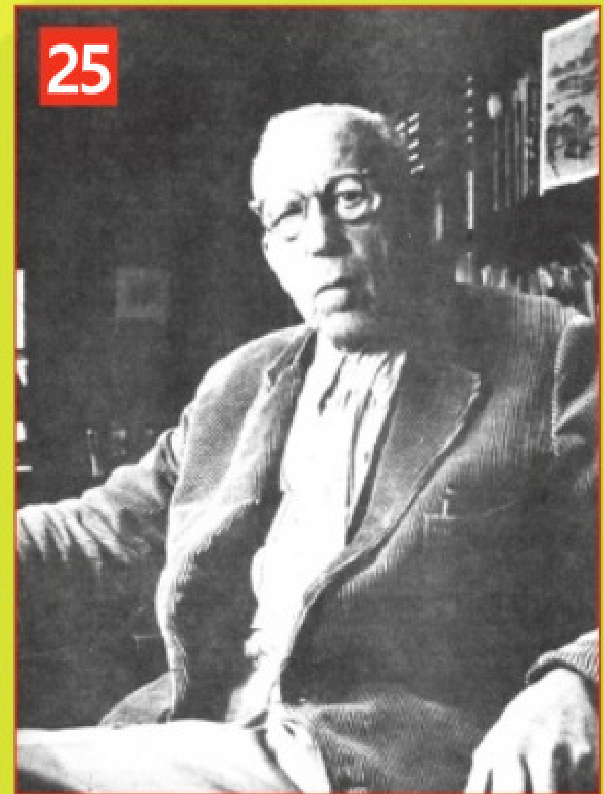
上第一个臭名昭著的“专家教授”，也不是最后一个，直到今天依然有杰克·汤普森这种将全部犯罪归结到游戏头上的跳梁小丑继续活跃着。20世纪90年代，美国游戏界因《真人快打》经历了如出一辙的风波，催生出ESRB分级制度，同样作为自律体系，ESRB比CCA成熟得多，它规定了多个不同年龄段，并没有像CCA那样一刀切，保障了游戏的多元化。DC的主要产品线是超级英雄，但在20世纪50年代不分青红皂白的反漫画浪潮中一样遭受了打击。

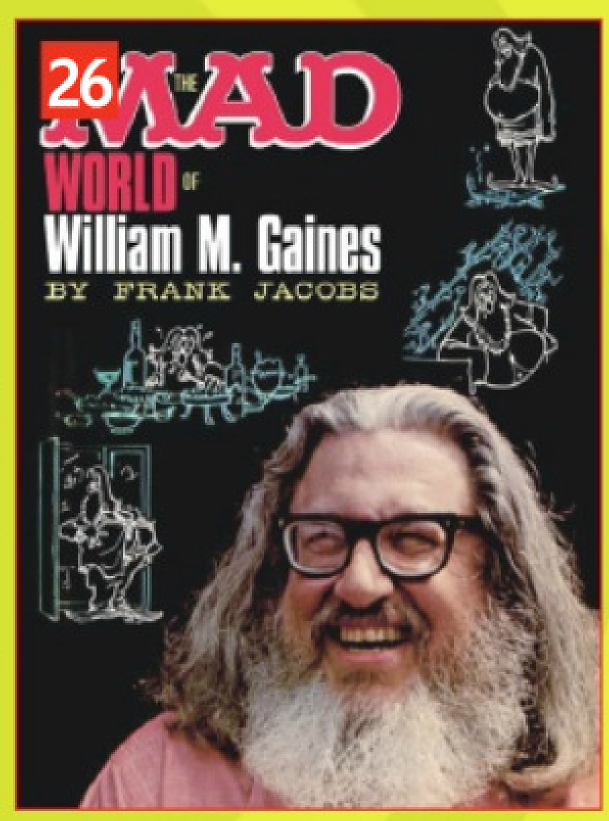
当然从好的一面看，这次风波给了美国漫画产业一个警示，让从业者时刻注意自己对社会的影响。在之后的白银时代的漫画通过剧情巧妙回避了现实问题，青铜时代的漫画正视现实社会并付出了代价，直到黑暗时代，美国漫画才真正找到了将超级英雄与现实矛盾恰当融合的方式，取得销量和口碑的双赢，并赢得整个社会的尊敬。自CCA事件后，即使娱乐向的漫画也开始注意作品对社会的影响，正是这种知难而上的端正态度，让美国漫画在主流文化圈中拥有了一席之地，这也是今天软色情元素泛滥成灾的日本漫画业所缺乏的精神。

1956 - 1969
白银时代

反漫画浪潮和CCA事件标志着美国漫画黄金时代的终结，DC仍在连载的超级英雄刊物仅剩超人、蝙蝠侠和神奇女侠，就算是这三巨头的销量也在生死线上挣扎。由于CCA条例的限制，现实题材受到了极大限制，编剧被迫往幻想风格靠拢。此时负责统筹DC的主编为朱利叶斯·施瓦兹（Julius Schwartz）和莫特·威辛格（Mort Weisinger），二人是美国最早的一批科幻迷，他们编撰的《时间旅行者》是美国最早的科幻同人杂志之一。世界处于科技迅猛发展的时代，给科幻提供了更多的想像空间。有一位读者向施瓦兹去信：“如果你们能让黄金时代停刊的英雄重新复刊，以后的人们就会光



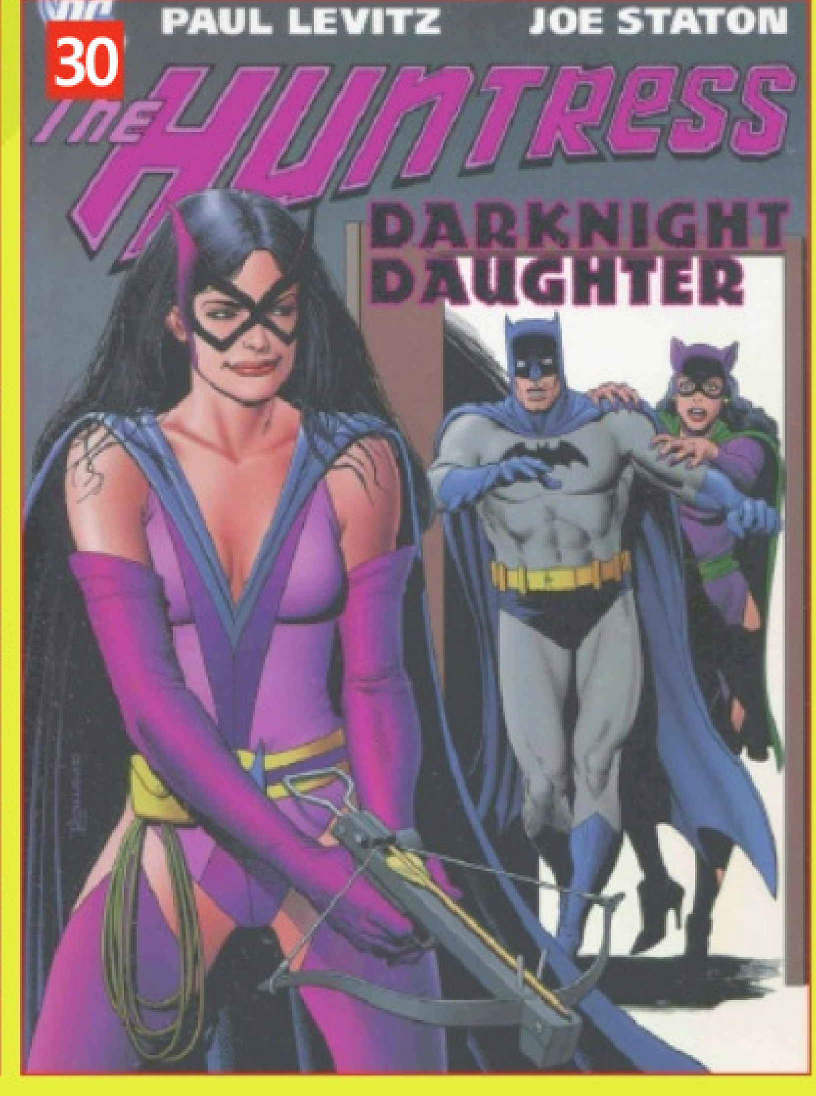












24.二战结束后，蝙蝠侠的漫画变得越发荒诞无稽，这是《蝙蝠侠》第49期封面，小丑和神灯合体了
25.弗雷德里克·魏特汉在《诱惑无辜》一书中的理论非常简单，他认为一切社会问题都是漫画的错
26.除了犯罪和恐怖漫画外，威廉·盖尼斯还推出了著名的幽默刊物《MAD》，这本杂志最终归为DC旗下
27.漫威在2001年正式脱离CCA，DC则是10年后，但二者早在上世纪70年代就开始印刷没有CCA认证的漫画
28.第二代闪电侠巴里·艾伦在《秀场》第4期登场，这是一本集中介绍新角色的刊物，成功者会独立出刊
29.《闪电侠》123期，DC不同平行世界的首次穿越，因为闪电侠可以震动自身分子，很多穿越戏都与他有关
30.女猎手的装备融合了蝙蝠侠和猫女的特色，抓钩和绳索自然少不了，她还擅长使用各种弓弩

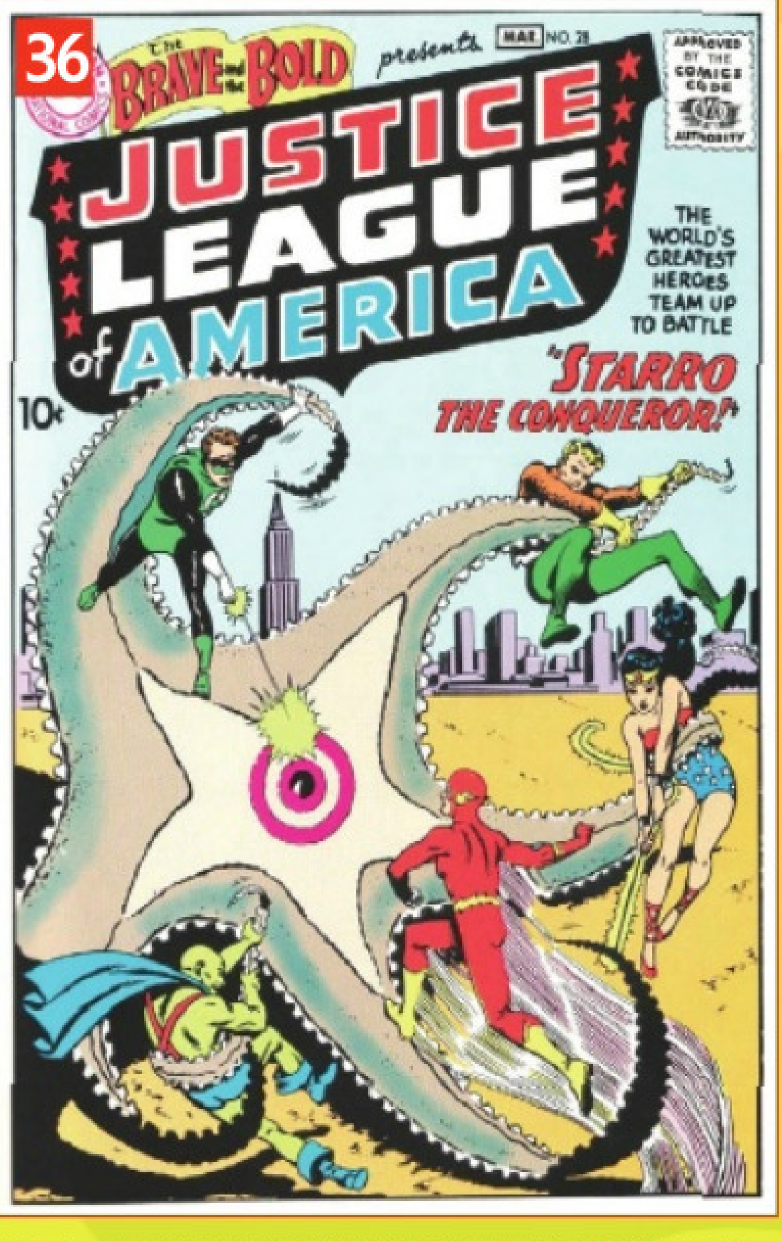


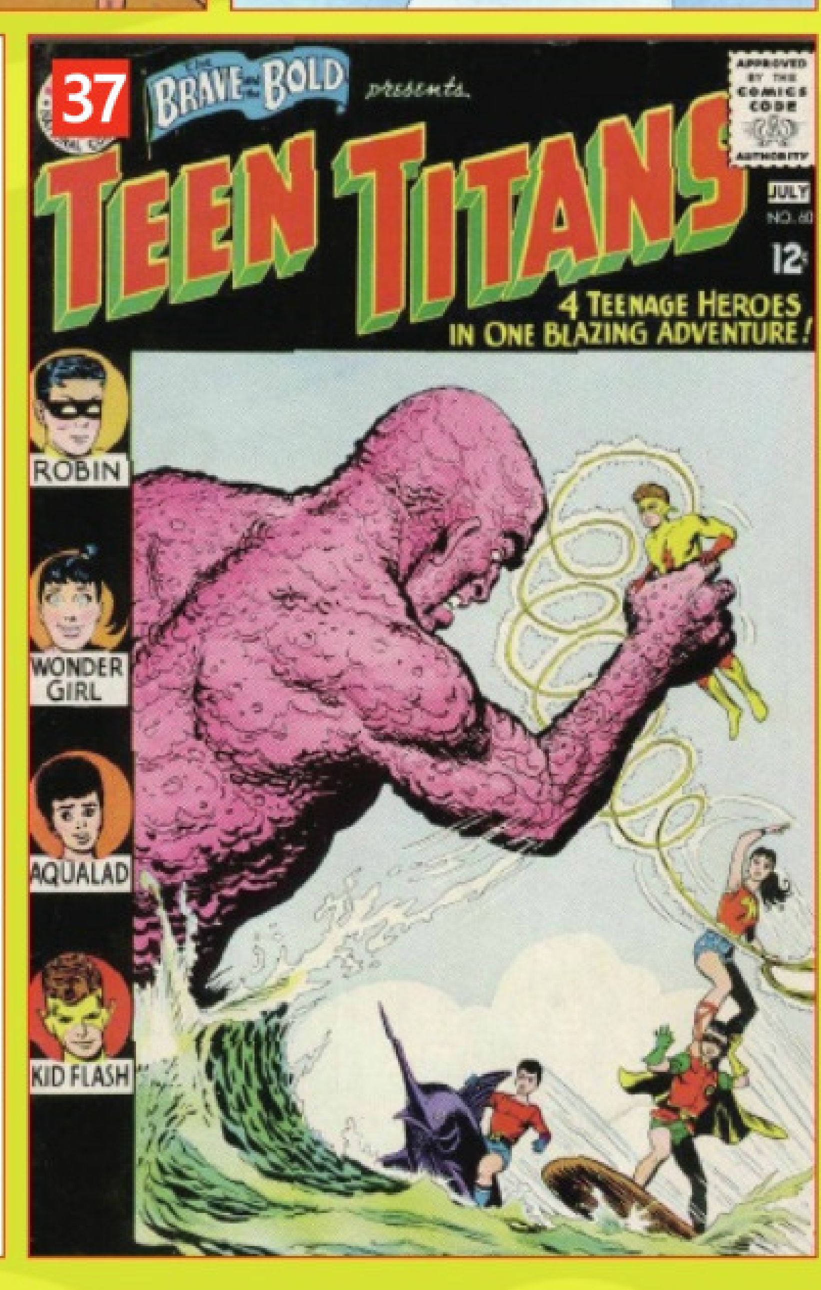












31.犯罪辛迪加不是个安分的组织，他们早已征服地球三，但时不时依然会入侵到别的地球搞破坏
32.凯西·凯恩的姓氏灵感源于鲍勃·凯恩，按照设定，布鲁斯的母亲在嫁给托马斯之前名为玛莎·凯恩
33.虽然贝蒂·凯恩是第一位蝙蝠女孩，但她的地位很快被芭芭拉·戈登取代，存在感非常稀薄
34.贝蒂·凯恩在黑暗时代以火鸟的新身份登场，这是一个传说中氪星英雄的名字，在氪星与夜翼齐名
35.芭芭拉·戈登的人气远高于贝蒂·凯恩，按照现行设定，她才是第一任蝙蝠女孩，而非贝蒂·凯恩
36.《英勇无畏》28期，众英雄合力对抗入侵，封面的角色为绿灯侠、火星猎人、闪电侠、神奇女侠和水行侠
37.《英勇无畏》54期，少年泰坦由一线英雄的搭档组成，如罗宾、神奇少女、闪电小子和海少侠

荣地把今天称作白银时代”。施瓦兹以黄金时代的初代闪电侠杰·盖里克（Jay Garrick）为灵感，创作了二代闪电侠巴里·艾伦（Barry Allen）。巴里在身体浸满了化学药剂的情况下被雷电击中，获得了光的速度。二代闪电侠获得成功后，施瓦兹又以初代绿灯侠艾伦·斯科特为灵感，创造了二代绿灯侠哈尔·乔丹，一位通过外星能量戒指作战的宇宙巡警，两位二代英雄成为了白银时代的领军人物。两代英雄原本没有交集，直到1961年，DC让杰和巴里两位闪电侠穿越时空见了面，并引入了平行世界概念。白银时代的英雄位于地球一（Earth-One），黄金时代的英雄则是地球二（Earth-Two），这样一来，新英雄的登场不会彻底抢走老英雄的饭碗，那些曾经停止连载的老角色也有了重新登场的机会。

地球一和地球二的两个蝙蝠侠都是布鲁斯·韦恩，之间的区别并不像两个闪电侠或绿灯侠那样大，然而地球二毕竟不是主世界，作者可以把那些地球一无法表现的剧情放在这里。地球二的猫女在蝙蝠侠的劝说下最终选择投案自首，刑满出狱后，她和布鲁斯结婚，生下了女儿海伦娜·韦恩。布鲁斯放下了蝙蝠侠的披风，在戈登退休后接任了警察局长一职，猫女在婚后退出江湖，但依然死于黑帮旧识之手，布鲁斯则因抽烟患上了肺癌，意识到自己时日无多，他将生命献给了岗位，在最后一次执法行动中殉职。海伦娜继承了父母传统，成为英雄女猎手，与罗宾迪克·格雷森一起继续打击哥谭的罪犯。另一个平行世界地球三则更加有趣，这是一个颠倒的地球，哥伦布发现了欧洲大陆，英国赢得了独立战争，林肯成了刺杀总统的凶手，类似超人与蝙蝠侠的终极人（Ultraman）与猫头鹰人（Owlman）在这个地球都是恶棍，他们的组织犯罪辛迪加用暴力压迫着世界，卢瑟（Luthor）和小丑反而成了英雄。地球三的猫头鹰人是布鲁斯的胞兄小托马斯，布鲁斯和母亲死于警察枪下，捡了一条命的小托马斯遇到了乔·齐尔，将这位劫匪当作英雄，最终堕落为哥谭的头号恶霸，与他对抗的则是正义的小丑和成为警察局长的父亲托马斯。至尊地球（Earth-Prime）最为有趣，这里是DC编

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

辑部所在的地球，除了来自氪星的至尊小超人之外，所有超级英雄都是漫画里的角色。

相较而言，主世界地球一的蝙蝠侠在这个时期缺乏亮点，毕竟白银时代是科幻时代，蝙蝠侠并不适合天马行空的幻想题材。急冻人和毒藤女等具备超能力的恶棍是这一时期新增的反派，但他们在此时更像是胡闹的搞笑角色，并不出彩，直到90年代才被赋予丰富的个性。莫特·威辛格对超人系列进行了改造，加入了超女、超狗、超马等新成员，他在蝙蝠侠连载上如法炮制，加入蝙蝠女侠（Batwoman）、蝙蝠女孩（Batgirl）、蝙蝠猎犬（Bat-Hound）和精灵般的蝙蝠小子（Bat-Mite）。初代蝙蝠女侠凯西·凯恩（Kathy Kane）是初代蝙蝠女孩贝蒂·凯恩（Bette Kane）的姑妈，这两名角色的加入在一定程度上是对魏特汉指责蝙蝠侠和罗宾是同性恋的回应。蝙蝠女侠虽然穿着黑衣，装备却与蝙蝠侠大相径庭，她将口红、化妆盒、手镯、发卡等女性用品作为武器。读者对此并不买账，威辛格为超人所作的成功改造到了蝙蝠家族这边都成了拖后腿的东西，施瓦兹很快责令编辑将这些东西统统去掉，让蝙蝠侠连载回归严肃风格。然而，不久之后，走搞笑路线的蝙蝠侠电视剧开播了，漫画也被迫改为搞笑风格。当时的贝蒂·凯恩已经被踢出连载，电视剧的导演要求漫画编辑部创造一个新的蝙蝠女孩做联动，于是便有了芭芭拉·戈登，她是警察局长詹姆斯·戈登的女儿，谦虚、稳重而聪颖，与布鲁斯和迪克的私人关系也很好。最重要的是，她不再使用口红和化妆盒这类女性用品，而是像蝙蝠侠那样用飞镖和抓钩作战，这也是施瓦兹的要求。在电视剧和漫画作者的栽培下，芭芭拉很快聚拢了庞大的人气，直到今天，她依然是蝙蝠家族的女性领军人物。

鲍勃·凯恩在此时已经基本退出漫画创作，靠蝙蝠侠的补偿金生活，然而比尔·芬格依然在担任编剧，拿着微薄的报酬。1965年，芬格出席了一届漫画展，他对蝙蝠侠的巨大贡献直到这时才开始被人了解。漫画史学家杰瑞·巴尔斯（Jerry Bails）在一本同人杂志上发表了研究文章，认为“如果真相大白，或许每个蝙蝠侠故事的背后都有芬格的影子”。面对芬格说出的真相，凯恩却在另一本同人志上声称：“我才是蝙蝠侠唯一的创造者，不仅如此，整个黄金时代的蝙蝠侠都是我画的”。凯恩的这番谎言引来一片哗然，没能赢得支持，反而招来了更多的质疑和嘲笑。蝙蝠侠究竟是谁创作的，对于当时的读者或许是一个谜，但黄金时代的蝙蝠侠连载不可能全部出自凯恩的手笔，则是显而易见的事。即使凯恩雇佣的捉刀画师没有署名的权利，读者依然可以明显看出画风的区别。然而，凯恩毕竟是DC承认的唯一蝙蝠侠作者，官方至今仍不承认芬格的功劳，芬格至死也没能像凯恩那样拿到补偿金。不过凯恩的谎言招来了同时代其他作者的抨击，威尔·艾森纳和杰瑞·罗宾逊这两名在漫画界地位显赫的旧友听到凯恩令人心寒的发言，断然与他决裂。凯恩不像蝙蝠侠那样努力，但他确实成为了布鲁斯，一个不用工作的花花公子，不过这只是他对外的公众形象，在漫画界内部，他已经成了为人不齿的欺骗者。

蝙蝠侠的电视剧热映时，漫画的销量明显提升，电视剧完结后，漫画的销量也迅速衰退。不过白银时代的DC已经发现英雄组队出击的价值，不再满足于单打独斗。《英勇无畏》（Brave and Bold）是一本诞生于黄金时代末期的刊物，以组队战为卖点。1960年的《英勇无畏》28期创造了正义联盟这一组织，不同于黄金时代集中开会分头作战的美国正义协会，正义联盟是一只真正的战队。朱利叶斯·施瓦兹讨厌“协会”这个词，他觉得美国正义协会听起来就像个封闭的小圈子，所以用体育比赛常见的“联盟”取而代之。超人和蝙蝠侠在白银时代并非联盟的创始人，但二者资历最深，拥有联盟的荣誉会员身份，经常以前辈的身份辅导后人。正义联盟开了超级英雄组队出击的先河，漫威的斯坦·李也是受到正义联盟的启发，才创作出神奇四侠和复仇者。看到正义联盟获得成功，4年后，DC又推出了集合年轻英雄助手的战队少年泰坦，由罗宾迪克·格雷森担任队长。又过了一年，DC将《英勇无畏》变为蝙蝠侠的互动专刊，每一期蝙蝠侠都会和不同的英雄合作，这个设定一直维持到1983年《英勇无畏》第一次停刊。

蝙蝠侠电视剧热映的两年让DC大发横财，娱乐巨头华纳兄弟看中了DC的发展前景，于1969年将其收购，DC至此拥有了充足的财政支持，得以在此后的30年间以密集的频率拍摄大量超级英雄影视，不过也失去了一部分自由。

1970 - 1985
青铜时代

DC凭借闪电侠、绿灯侠和正义联盟成为了白银时代的领军者，但很快被竞争对手漫威反超，斯坦·李和杰克·科比这对王牌组合以疯狂的速度在短短三年的时间里创造了神奇四侠、蜘蛛侠和复仇者的一干角色，形成后来居上之势。然而，这对王牌组合也有着类似凯恩和芬格的冲突，漫威如日中天，斯坦·李在公共场合频频上镜，每次都在发言中将全部功劳揽在自己身上，导致杰克·科比与其交恶，在1970年离开了漫威，转投DC。科比算得上是性情中人，纵观职业生涯，他多次在DC和漫威两大巨头间迁移，作为美国漫画界的王者，他也的确具备随意挑选东家的实力。科比这次为DC带来的作品是剧情宏大的《第四世界》，描写天启星（Apokolips）和新创世星（New Genesis）之间新神族的争斗，天启星的暴君达克赛德（Darkseid）为了维持停战状态，与新创世星的天父（Highfighter）签订协议，互相交换自己的儿子作为人质。达克赛德的儿子奥利安具备不输给父亲的强大力量，在天父的抚养和教育下，他选择站在新创世星一边，与亲生父亲为敌。达克赛德的终极目标是取得反生命方程式，只要说出这句咒语，所有生命都会丧失自由意志，成为他的傀儡。他拥有凌驾于超人之上的能力，再加上天启星的强大军队，足以成为正义联盟最强大的敌人之一。科比的《第四世界》对DC的世界观影响极为深远，这部漫画成为了青铜时代的开端。





38.达克赛德的眼中可以发出欧米茄射线，这招比超人的热视线更高级，追踪效果强劲，目标很难逃得掉
39.与很多新神族类似，奥利安虽然力量强大，但他没有飞行的能力，需要载具来弥补这一缺点

蝙蝠侠的电视剧停播后，朱利叶斯·施瓦兹要求漫画恢复到40年代早期的黑暗风格，他委派尼尔·亚当斯和丹尼斯·奥尼尔负责连载。二者是第一批看着漫画长大并最终进入这一行业的人，随着年龄的增长，他们不再满足于幻想题材，为漫画加入更多现实的剧情元素和表现手法。亚当斯曾担任过热门电视剧《本·凯西》的漫画版连载，也绘制过不少广告海报，他最早加入DC时画了三年战争漫画，随后接手蝙蝠侠。为《本·凯西》制作漫画版时，亚当斯从电视台拿到了一堆剧照作为参考，让他学会很多戏剧化的表情与动作。奥尼尔大学毕业后进入美国海军，亲历了古巴导弹危机，后来又在报社担任记者，这一系列经历让他始终保持着对热门时事的关注。在之前的漫画中，超人与蝙蝠侠的造型除了服装之外并没有太大区别，亚当斯重新定义了蝙蝠侠的行动模式，他不会像超人那样在灯光下昂首挺胸，而是用披风将自己隐藏在黑暗中。过去的蝙蝠侠带上头盔就面无表情，亚当斯在这方面下了大功夫，即使透过面具，读者也能看到主角生动细腻的神态。奥尼尔的剧本让蝙蝠侠的漫画回归黑暗基调，还将他拉回到现实世界，面临一个又一个严肃的社会问题，很多矛盾是神通广大的主角也无法解决的。超级英雄能做常人所不能，然而当他们面对漫画角色无法解决的现实问题时，英雄的“超级”又在何处？读者看到的往往是一个又一个无奈的主角。亚当斯和奥尼尔的漫画获得了评论界的高度评价，但二者的作品更像是针砭时弊的社会报告，而非英雄漫画，注定不会取得销量成功，这一矛盾直到黑暗时代才得到解决。

亚当斯与奥尼尔在青铜时代为蝙蝠侠创造了一个空前强大的反派拉斯阿古（Ra's al Ghul），他是中东人，真名已不可考，拉斯阿古这一称号源于阿拉伯语中的“恶魔之首”。他发现了神奇的回春泉（Lazarus Pits），这种含有活力的特殊泉水包治百病，还能恢复青春，甚至复活死者。靠着回春泉，拉斯阿古活了数百年，积累了难以想像的人力物力及财力，一直在暗中左右世界的发展。他领导的组织无数，最著名的一个是刺客联盟（League of Assassins），这是一个由世界各地的顶级杀手构成的组织。大陆版《黑暗骑士崛起》将拉斯阿古翻译成“忍者大师”，其实是错误的翻译，因为他的手下遍布世界，并非只有忍者。

在一次普通的夜间巡逻中，罗宾遭遇枪击失踪，拉斯阿古来到蝙蝠洞，他表示自己知道布鲁斯就是蝙蝠侠，他的女儿塔利亚也被绑架了，希望布鲁斯伸出援手。蝙蝠侠救出了罗宾和塔利亚，他很快发现是拉斯阿古策划了这一切。回春泉虽然可以恢复青春，但也会产生副作用，影响人的大脑和思维，况且一具肉体可以延长的寿命依然是有限的，拉斯阿古的身体已经不堪重负，塔利亚对蝙蝠侠倾心，他便设计了这场绑架，考验蝙蝠侠是否具备充当他女婿和接班人的资格。在拉斯阿古的心中，人类是地球的癌症，必须用极端手段将世界人口降低到10亿，才能恢复到理想环境，蝙蝠侠自然无法认同，拒绝了提议。拉斯阿古此后与蝙蝠侠交手多年，在对抗的同时也保持着互相尊敬，塔利亚的立场则在父亲与蝙蝠侠之间摇摆不定。

比尔·芬格为DC写了整整30年剧本，官方却不承认他对

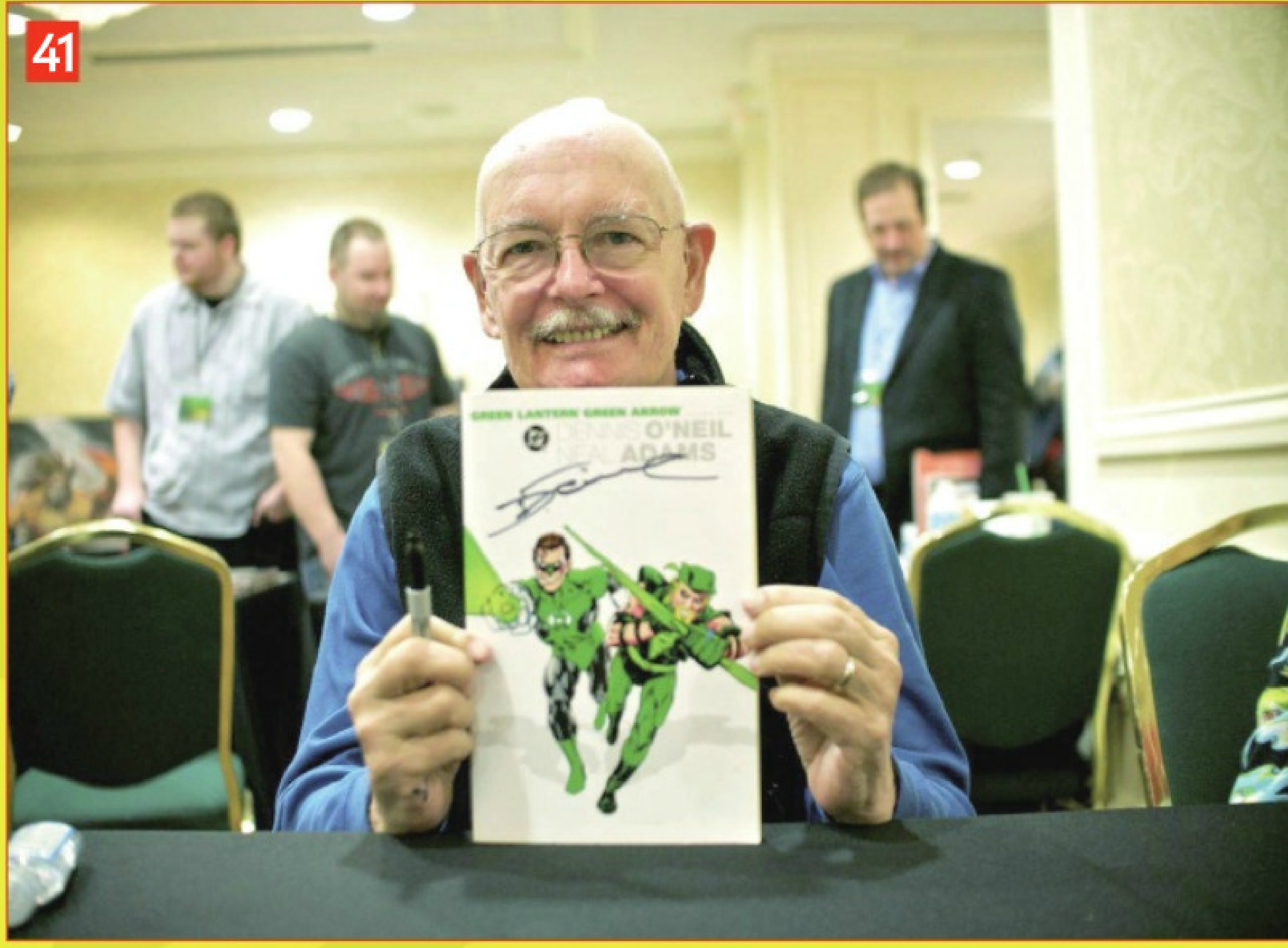
蝙蝠侠的创作权，他无法像鲍勃·凯恩那样领取补偿金，只能靠微薄的稿费度日，1974年，芬格在贫病中去世，此时DC拿着华纳的大笔投资，准备开拍超人电影，超人的缔造者西格尔和舒斯特也没有拿到补偿金，二者在一年后召开记者会，将自己以区区130美元卖掉超人全部权利的辛酸史公之于众。杰瑞·罗宾逊早在1944年就离开了DC，后来还曾担任全美漫画家协会的主席，为作者争取权利，他与DC当时的主力画家尼尔·亚当斯一起支持超人的两位创造者。当年的合同毕竟是白纸黑字，DC不怕上法庭，怕的是巨大的舆论压力，这个电影即将开拍的档口显然容不得任何负面新闻。1975年，DC终于做出有限的让步，将西格尔和舒斯特的名字作为创造者标在任何一部超人作品上，并享有每年三万五千美元的固定补贴。此后，DC的一线英雄都会在醒目位置标上创造者的名字，但官方依然不承认芬格创造了蝙蝠侠，让凯恩独享荣誉。直到1989年，蒂姆·伯顿的蝙蝠侠电影上映时，凯恩才公开承认芬格创造了蝙蝠侠，他说出真相是为了降低自己的愧疚感，不想作为一个满嘴谎言的老人走完一生，况且这时芬格已经去世15年，无法再与他争功了。凯恩在漫画界的名声不会因此发生改变，凯恩在1998年去世后，罗宾逊依然在媒体前表示愤慨："是凯恩奴役芬格创作蝙蝠侠，却故意排挤他的功劳，没有与他分享荣誉和财富，让他在默默无闻中死去，在这件事上我永远都不会原谅凯恩"。

在亚当斯与奥尼尔的带领下，DC掀起了现实主义的浪潮，这不同于漫威自夸的那种所谓的现实。在漫威的作品中，主角居住在纽约市而非虚构城市，也要面临吃饭住店等生活琐事，但他们与敌人的战斗大都依然是漫画风格的邪不胜正。DC的角色依然居住在哥谭这种虚构的城市中，亚当斯和奥尼尔却让英雄所处的社会环境变得更加复杂险恶，主角经常面临力不能及的问题。蝙蝠侠恪守不杀原则，那些穷凶极恶的罪犯却侵害了他人，为何当局不能直接判处他们死刑？奥尼尔对此作出解释，因为小丑等疯子精神不正常，警察不能把他们关进普通的监狱，而是将它们扭送到精神病院。为此，他创造了阿卡姆疯人院，名字源于克苏鲁神话的疯人镇阿卡姆，这个蝙蝠侠众多宿敌的巢穴也和克苏鲁神话

40



41



42



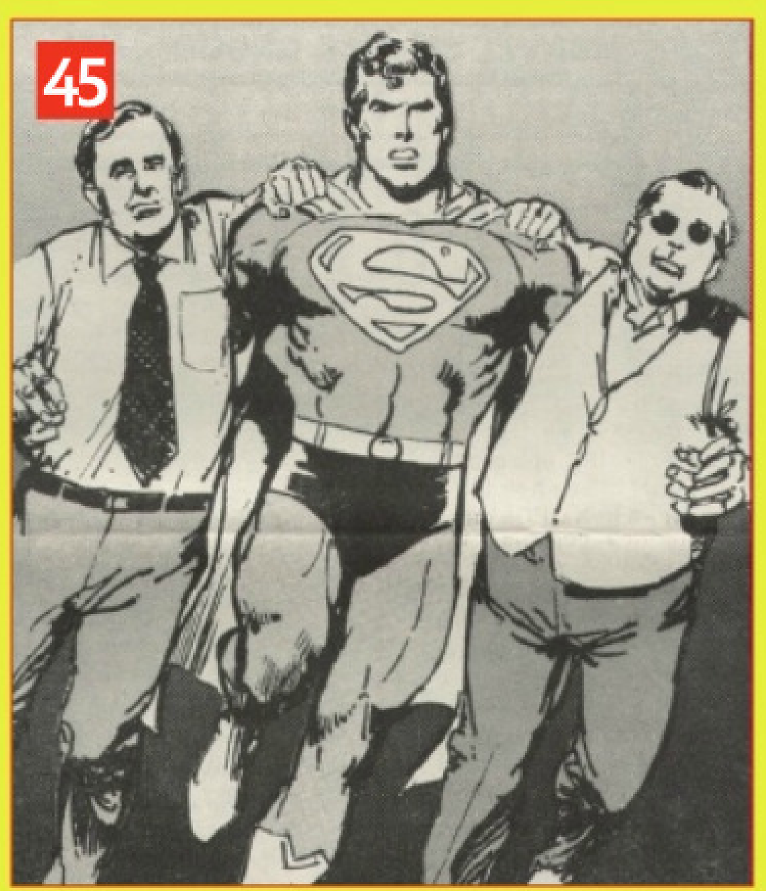
43



44



45



40.尼尔·亚当斯细腻的绘画技巧成为了后人学习模仿的对象，他为蝙蝠侠带来的影响持续到今天
41.丹尼斯·奥尼尔编写的剧本让蝙蝠侠回到了40年代早期的暗夜侦探风格，注重悬疑和推理
42.奥尼尔认为，蝙蝠侠是福尔摩斯，罗宾是华生，拉斯阿古就是莫里亚蒂，他是蝙蝠侠反派中的拿破仑
43.拉斯阿古将蝙蝠侠尊称为"大侦探"，二人长期敌对，但依然保持着互相尊敬，这点不同于那些纯粹的疯子
44.作为刺客联盟的领导人之一，塔利亚同样具备强大的格斗技巧和指挥才能，但她对于父亲并不言计听从
45.尼尔·亚当斯绘制的漫画，声援读者支持超人的创造者杰瑞·西格尔和乔·舒斯特，让他们获得赔偿



















46.哈维·布洛克是典型的警探形象，大腹便便，依赖咖啡和甜甜圈，个人生活邋遢至极，但关键时刻依然靠得住
47.雷斯利·汤普金斯并不赞同蝙蝠侠的手段，她认为正是自己没有扮演好母亲的角色，才让布鲁斯选择了暴力
48.《蝙蝠侠》517期，由吉恩·柯兰绘制，布鲁斯遭到感染，化身为吸血鬼，难以控制欲望，向阿尔弗雷德扑去
49.按照设定，普通人只能利用大脑的10%，而丧钟则可以发挥90%的潜力，使得他思维飞快、精于谋略
50.夜翼是氪星传说中英雄的名字，迪克·格雷森从超人口中知道了这个名字，并将其作为单飞后的代号
51.最初夜翼的服装是金色和蓝色搭配，直到90年代中期才变为经典的蓝黑搭配，新52又变为红黑搭配

一样充满了邪恶与疯狂。青铜时代的连载还为蝙蝠侠带来了更多的盟友，戈登局长的手下哈维·布洛克是一名粗线条的警探，不拘小节但充满正义感。雷斯利·汤普金斯（Leslie Thompkins）是布鲁斯的父亲托马斯在医学院的密友，她为父母双亡的布鲁斯充当了母亲的形象，并通过医术和心理辅导帮助哥谭的底层民众。卢修斯·福克斯（Lucius Fox）则是一位精通科技和商业的黑人，作为韦恩集团的CEO，他从布鲁斯手中接管了运营公司的业务，并为他提供装备。1976年，年仅28岁的珍妮特·卡恩（Jenette Kahn）成为了DC的第一位女发行人，并在一年后升职为总裁，她将集团的名字从国家期刊出版公司正式变为名正言顺的DC漫画公司。卡恩将漫画视为一种单纯的艺术载体，作者可以往这个箩筐里塞进任何东西，她鼓励员工摆脱传统既定思维，创作出新的思路。

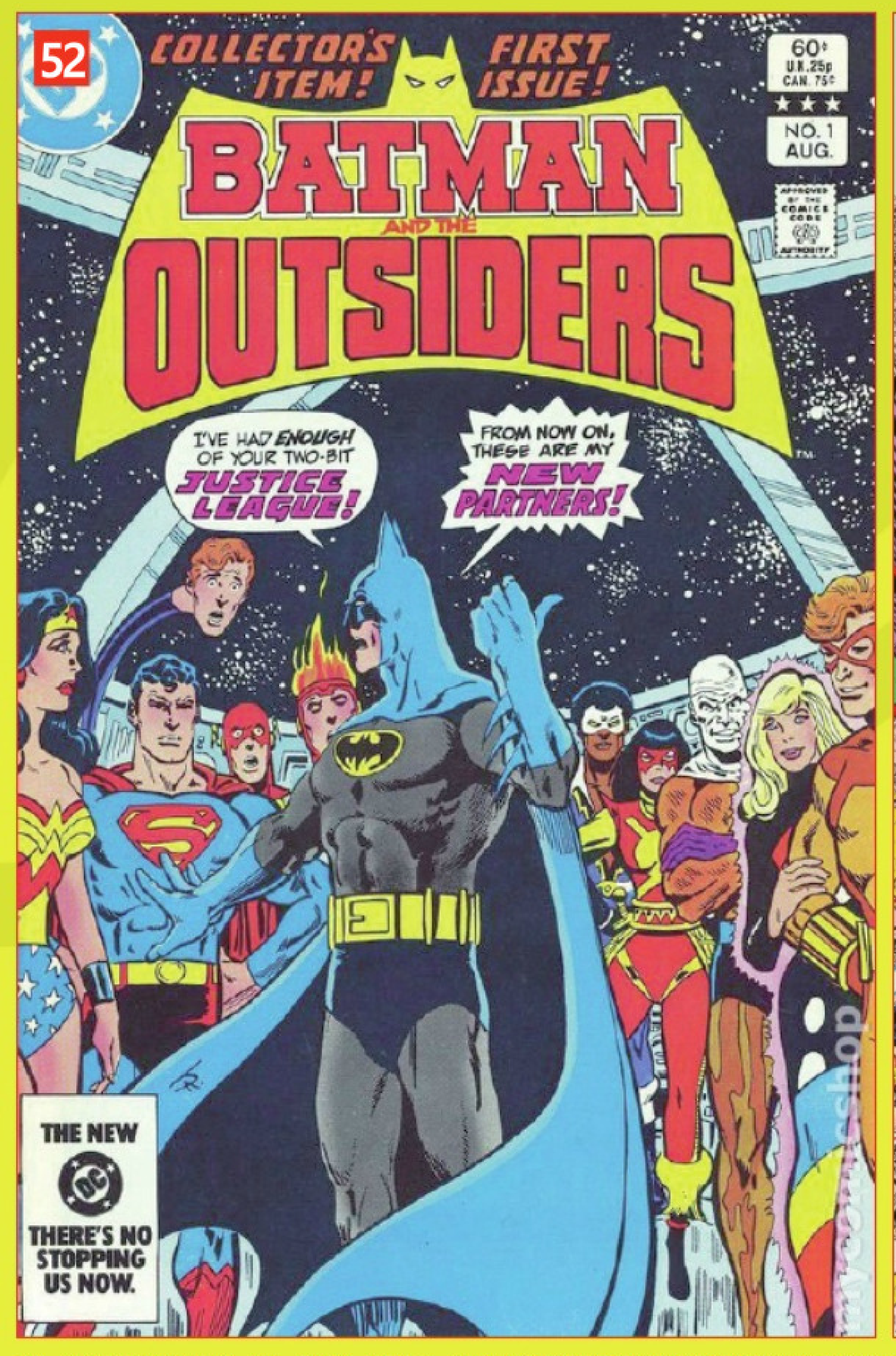
CCA条例在70年代进行了一次修订，放宽了对吸血鬼、狼人等经典恐怖题材的限制。吉恩·柯兰（Gene Colan）为漫威创作了《德古拉之墓》和《刀锋战士》，他在80年代初转投DC，成为当时蝙蝠侠连载的主力画家。柯兰把绘制吸血鬼题材的手法用在蝙蝠侠身上，大量使用阴影而非线条勾勒人物，后来他还创作了一个平行世界的吸血鬼蝙蝠侠，鳄鱼人这个反派也是他创作的。与柯兰一起创造刀锋战士的马夫·沃夫曼（Marv Wolfman）给DC带来了《新少年泰坦》，不同于60年代的泰坦，80年代的版本不再是少儿刊物，风格

 栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn **美术编辑**/Doris

更加高龄化，敌人也不再是那些末流坏蛋，变为了冷酷强大的狠角色。《新少年泰坦》的第一期出现了泰坦的宿敌丧钟（Deathstroke）斯雷德·威尔森。丧钟精通十八般武艺，对于各类枪械刀剑得心应手。经过生化改造的他拥有强大的反射神经和自我恢复能力。漫威看到丧钟大受欢迎，在十年后照葫芦画瓢创造了一个类似的角色死侍，只是将性格从严肃冷静变为嬉皮笑脸。迪克·格雷森在战队的责任越来越重，这与他为蝙蝠侠担任罗宾的工作发生了冲突。编辑决定让迪克单飞成为夜翼，把罗宾一职传承给另一位少年杰森·托德。杰森的起源故事几乎与迪克如出一辙，都是被黑帮杀害父母的马戏团孤儿，个性也与迪克完全相同，这种态度实在敷衍，遭到了读者的抨击。

布鲁斯与迪克的关系急转直下，他与正义联盟也逐渐恶化。在《英勇无畏》第200期，卢修斯·福克斯被虚构的欧洲国家马克罗文亚（Markovia）绑架，蝙蝠侠向正义联盟求助，但联盟为避免落下干涉他国内政的口实拒绝援助，蝙蝠侠遂召集一批不合群的超级英雄，组成了新的战队局外人（Outsiders），完成了任务。《英勇无畏》暂时停刊后，DC推出了《蝙蝠侠与局外人》，这只战队在很长一段时间内都是听命于蝙蝠侠的私人战队。与此同时，DC对于自己引以为傲的平行世界概念感到头疼，各类世界的角色频繁穿越，在不同刊物中客串，给剧情留下了大量难以自圆其说的Bug。为了收拾这种混乱局面，DC决定来一场大屠杀。1985年，在“纪念公司成立五十周年”的名义下，DC推出了《无限地球危机》。恐怖的魔王反监（Anti-Monitor）开始通过反物质空间吞噬正物质空间，一个接一个世界消失了，为阻止反监，重复的英雄几乎全部战死，只留下一名正身。所有平行世界都被消灭，合并为一个主世界新地球（New Earth）。逃过一劫的平行世界角色只剩下至尊地球的小超人（Superboy Prime）、地球2的超人和路易斯，以及地球三卢瑟的儿子小亚历山大·卢瑟。小卢瑟开辟了一个新的独立位面天堂空间，收留了他们。主世界的角色对平行世界的记忆被抹除，人们只知道发生了一场惨烈的大战，但不清楚细节，只有独立空间的小卢瑟、至尊小超人等角色还记得一切。DC此后依然推出了大量非正史作品，编辑部将此类作品归类为异界（Elseworld），即可能发生，也可能不发生的事情。

《无限地球危机》是DC漫画史上最重要的分水岭，青铜时代就此结束，DC迎来了第一次重启。危机结束后，作者对各位角色进行了重新设定，并出版了各类重新讲述起源的刊物，危机前出现的矛盾问题可以被重启抹除，危机后的作者不必再老账重提。读者也不必了解危机前的繁杂历史，只要从危机后的部分开始看就可以了。DC的对手漫威虽然没有重启一说，但出现剧情矛盾，漫威也会偷偷更改设定（美国队长被冰冻的时间越来越长）。对于任何一个历史悠久的庞大虚构设定，随着剧情在几十年间越来越复杂，总会出现一些矛盾，即使作者不选择硬重启（一笔勾销之前的全部剧





52.《蝙蝠侠与局外人》创刊号封面，蝙蝠侠无法忍受正义联盟冷眼旁观的做法，成立了自己的战队局外人
53.作为宇宙级的反派，反监掀起的这次腥风血雨改变了DC世界，后续影响一直持续到今天

情），也会选择软重启（部分保留，部分改写）。今天的游戏界发展了四十年，也面临着与美国漫画相似的问题，为了紧跟时代，为了消除矛盾，很多游戏作品都选择了重启设定。重启这件事本身的利弊众说纷纭，不过对于1985年DC的第一次重启，大部分读者都抱着支持态度，因为DC在此后对角色进行了重新设定，确实让人感受到了新意。

青铜时代结束了，在蝙蝠侠的带领下，DC将统一披上黑色格调，进入崭新的黑暗时代。虽然名为黑暗时代，但这一时代恰恰是美国漫画史上名作最多、艺术造诣最高、最辉煌的时代，而蝙蝠侠则是无数群星中最耀眼的一颗。

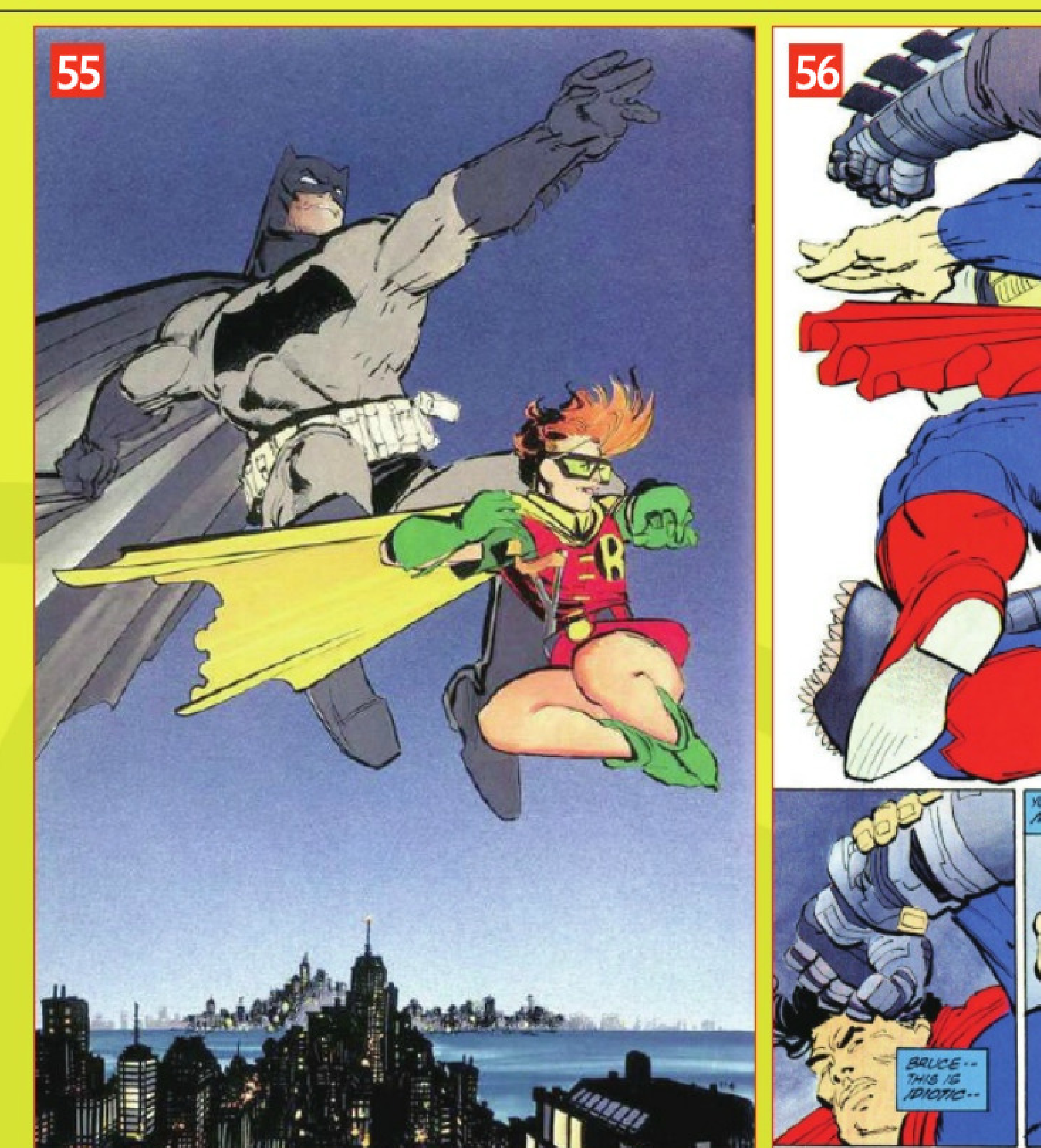
1986 - 2000
黑暗时代

弗兰克·米勒，黑暗时代巨匠，现代蝙蝠侠的奠基者，对美国文化稍有了解的人相信都听过他的大名，《罪恶之城》（Sin City）和《斯巴达300勇士》都是根据他的漫画改编的电影，真正让米勒全民皆知的角色则是蝙蝠侠。米勒在6岁的时候买到了一本黄金时代的蝙蝠侠漫画，被黑暗的氛围深深吸引，他开始用家里的打印纸绘制自己的蝙蝠侠漫画。进入行业后，他师从尼尔·亚当斯，学习绘画技巧。在DC酝酿重启的时候，他从编辑部得知，虽然蝙蝠侠漫画在青铜时代销量平平，但每次发出读者调查，他依然是最具人气的角色，应该让他来一次强势出击。重回公共视野。此时的米勒已经进入而立之年，漫画中的蝙蝠侠却始终是29岁，为了保持布鲁斯永远高大的父亲形象，米勒在新作中将蝙蝠侠设定为55岁，于是便有了这本划时代的《黑暗骑士归来》。因为二代罗宾杰森·托德的死，布鲁斯放弃了蝙蝠侠生涯。十年后，哥谭市成为了变种帮的天下，这是一群无法无天的少年犯罪团伙，没有道德，没有底线。乔·齐尔当年枪杀布鲁斯的父母是为了抢劫财物，而变种帮残害无辜路人只是单纯取乐，随着治安形势的恶化，布鲁斯再也按捺不住体内沉睡十年的蝙蝠，以55岁的高龄重新披挂上阵。他拒绝接受“老兵不死，只渐凋零”的结局，他的生命就是战斗。伴随着蝙蝠侠的复出，小丑等阿卡姆疯人院关押的变态也开始蠢蠢欲动，最后，甚至连超人都加入到阻止蝙蝠侠的行列。

蝙蝠侠重视信念多于力量，他知道变种帮只是一群不懂事的毛贼，要以德服人才能改变他们的看法。他冒着被打死的危险，跳下装甲厚重的蝙蝠车，与更年轻也更强壮的变种帮首领贴身肉搏，最终取得胜利，让变种帮心服口服，大量成员退出了变种帮，成为蝙蝠侠之子，不再残害无辜，转而打击罪犯。哥谭因核打击而陷入大停电，市区变为一片火海，在这番末日景象中，蝙蝠侠临危不乱，率领蝙蝠侠之子迅速恢复了秩序。然而，一系列高调的行动也引起了总统罗纳德·里根的注意，白宫派遣超人捉拿蝙蝠侠，在布鲁斯双亲倒下的犯罪巷，黑暗骑士与钢铁之躯展开了惊天动地的对决。最后，蝙蝠侠实现了终极的自我追寻，只有一个身份能够继续存在，布鲁斯死了，蝙蝠侠活了下来，直到永远。《黑暗骑士归来》并非正史，它只是一个可能发生的未来，但它的影响力超越了任何正史作品。之前的作者大都将布鲁



54.除了蝙蝠侠外，弗兰克·米勒还接手过超胆侠和金刚狼，他自己还有《罪恶都市》《斯巴达300勇士》等原创作品





55.嘉蕾·凯利并非孤儿，但她的父母是两个老嬉皮，对她不怎么在乎，她则将蝙蝠侠这个老头当作自己的父亲
56.超人承受了核爆中心上亿度的打击，核冬天又遮住了阳光，这样蝙蝠侠才有了与他过招的可能性

斯塑造成关心他人的行善者，将蝙蝠侠描绘成冷酷偏执的复仇者，米勒把两个人格完美统一，他将蝙蝠侠的黑暗发挥到极致，也将蝙蝠侠的伟大演绎到极致，后者则是无数的跟风作者都没能做到的关键。黑暗时代的伟大之处并非作品的黑暗程度，而是那无边的黑暗中岿然不动、照亮周围的一丝光明，正如蝙蝠侠永恒黑暗的外表下燃烧着的一星不曾熄灭的火花。正因如此，米勒本人对黑暗时代这一说法相当反感，他曾说：“我从不认为自己的作品有多么黑暗，把一切不够乐观的事物统统打上黑暗的标签才是最肤浅的做法。”

DC之前没有再版漫画的传统，卖完了第一批货就不再印刷。《黑暗骑士归来》上市后迅速一抢而空，让DC看到了商机。本作的合订本先后经历了四个版本，每年都会印刷一批新货，对于任何一位想要了解美国漫画的读者而言，这都是一本必看的圣经。大部分美国民众多年来对蝙蝠侠的印象还停留在60年代的搞笑电视剧上，《黑暗骑士归来》的面世让他们重新认识了这一角色。《纽约时报》《迈阿密邮报》《滚石》等主流媒体都对本作进行了详细的文学分析，并给予极高评价，它彻底改变了“超级英雄是少儿读物”这一偏见，并形成一股庞大的社会现象。《黑暗骑士归来》的很多设定影响了蝙蝠侠的正史，杰森·托德在三年后死于小丑之手，女罗宾嘉蕾·凯利（Carrie Kelley）也最终被引入正史。在本作出版之前，蝙蝠侠与超人是无话不谈的好友，正因如此，读者才会被二人的决战所震惊。在此后的连载中，二人依然保持着友谊，不过那种毫无保留的关系已经一去不复返，虽然蝙蝠侠和超人依然并肩作战，但在很多关键性问题上，二者拥有不同的立场。蝙蝠侠总是抱着最坏的打算，甚至随身佩带氪石用于遏制超人，在超人的眼中，蝙蝠侠的观点略带偏激，可一旦自己失控，蝙蝠侠可以迅速控制情况，他与蝙蝠侠的观点不完全相同，然而他对蝙蝠侠抱着宽容的态度。超人是一个单纯的角色，这种单纯很容易被利用，他的意志力也逊于蝙蝠侠，时常被反派的超能力所控制，他本人也清楚这一点，所以他才会对蝙蝠侠给予信任。

《黑暗骑士归来》获得了空前成功，但这毕竟是一部非常规的作品，DC希望连载一部重新讲述蝙蝠侠起源的漫画，为之后的作品确立根基。弗兰克·米勒在《黑暗骑士归来》中同时负责铅笔稿和编剧，身心俱疲，因为截稿压力很大，分镜显得十分拥挤，让很多读者略有微词。这一次，米勒只负责剧本，他将绘画交给了老伙伴大卫·马祖凯利（David Mazzucchelli）。《蝙蝠侠——第一年》将故事拉回到布鲁斯刚刚出道的时期，同时讲述了戈登局长和猫女的起源。相较超级英雄漫画，本作更接近于《教父》等黑帮文学，蝙蝠侠此时最大的敌人不是阿卡姆疯人院那些疯子，而是科曼·法康尼（Carmine Falcone）等意大利黑手党，作品的风格极为现实。米勒本人不喜欢蝙蝠女孩这一角色，他将詹姆斯·戈登的第一任妻子改名为芭芭拉，并把他们的第一个孩子从女孩变为男孩，试图堵死芭芭拉存在的可能性。但此后的编辑又将芭芭拉设定为詹姆斯的养女，与养母同名，把故事圆了回去，米勒引入的这个儿子小詹姆斯却在日后成为了心理变态的罪犯，被视为戈登家族的败类，可谓造化弄人。《蝙蝠侠——第一年》获得成功后，DC又推出了讲述其他角色的《第一年》，重新演绎每个人物的起源。在黑暗时代，DC栽培了大量来自英国的作者，这些大放异彩的名家在漫画界掀

起了一场旋风，史称“不列颠入侵”。《黑暗骑士归来》完结后不久，阿兰·摩尔的《守望者》紧随其后，这两部作品被并列为掀起黑暗时代大幕的经典。摩尔声名鹊起后，DC委托他创作蝙蝠侠故事，于是便有了1988年的《致命玩笑》。

小丑的起源在DC的历史上有多个版本，《致命玩笑》则是最深入人心的一个。在摩尔的笔下，小丑原名杰克·纳皮尔（Jack Napier），是一名失业的喜剧演员。妻子怀孕后，为了养家糊口，他被迫接受了黑帮团体“红头罩”（Red Hood）的委托，集体打劫一家化工厂。案发之前，他的妻子因电器漏电而死，万念俱灰的纳皮尔来到化工厂，遭遇蝙蝠侠的追捕，在极端的绝望和恐惧下，失足落入酸液池，经历了亲人去世和毁容的双重打击，小丑就此诞生。在本作中，小丑闯入了戈登的住所，他枪击了芭芭拉，绑架了戈登局长，他想要证明，在巨大的打击下，任何人都可以被逼疯，变为和他一样的同类，但戈登局长的坚强意志出乎了他的预料。在小丑的眼中，蝙蝠侠的不杀原则只是个笑话，不杀人不代表不会造成伤害，正是蝙蝠侠将他这个懦弱的可怜虫变成了丧心病狂的疯子，这比死亡更加残忍。小丑认为，在常人看来，蝙蝠侠和他是一路货色，都属于无法理解的怪物，二者是精神层面的双胞胎。芭芭拉遭遇枪击后下肢瘫痪，坐上了轮椅，无法再担任蝙蝠女孩，她身残志坚，换上了新的代号神谕（Oracle），通过电脑技术在幕后继续为蝙蝠侠提供支援，并组建女性战队猛禽小队（Birds of Prey）。读者在一开始对于芭芭拉的瘫痪怒不可遏，但随着时间的推移，芭芭拉在故事中的地位并没有随着退居幕后而发生下降，她成为了残疾人士在漫画领域的杰出代表。





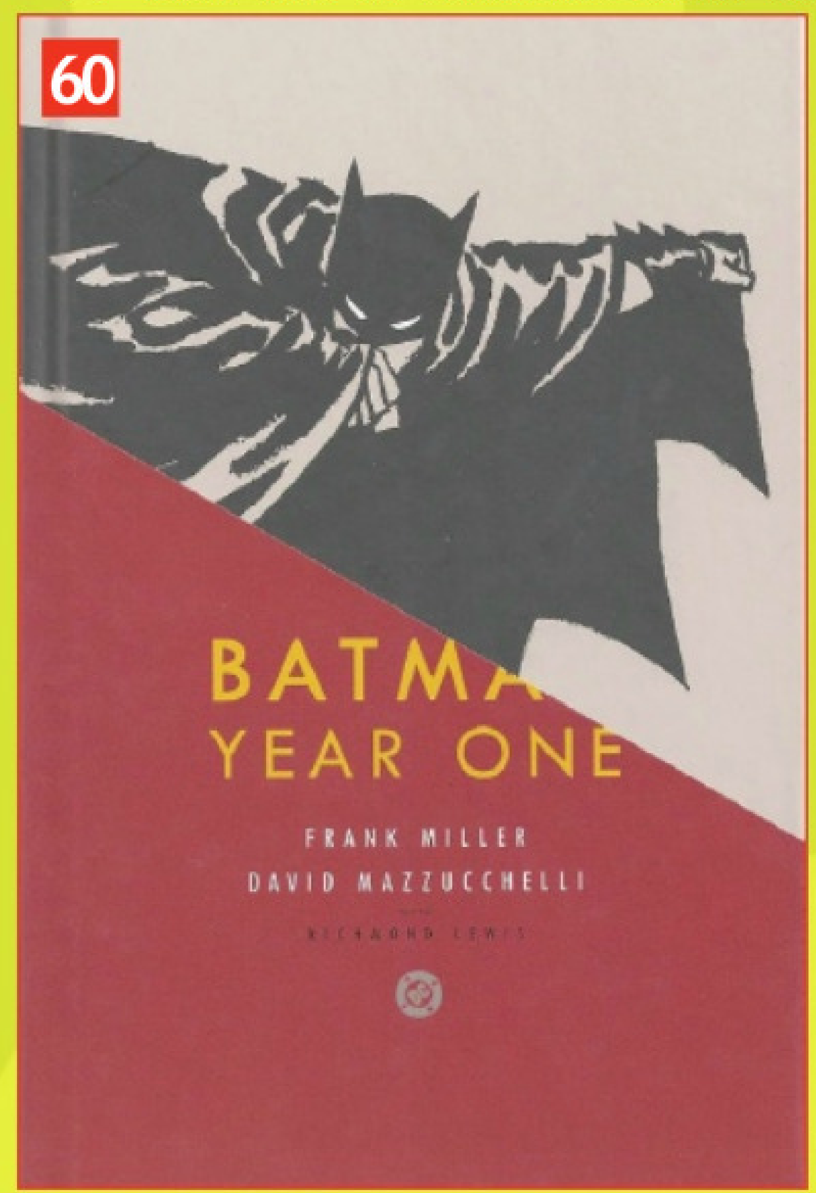
57.《黑暗骑士归来》连载时的第一期封面，本作的历史地位也在于此：一道划破夜空、响彻四方的惊雷
58.骑马率领蝙蝠侠之子维护秩序的剧情充满了古典风范，在米勒的笔下，蝙蝠侠俨然成了真正的骑士
59.《黑暗骑士归来》十周年纪念版的封面，在漫长的历史中，本书一共出现了4个版本，每一年都会重印

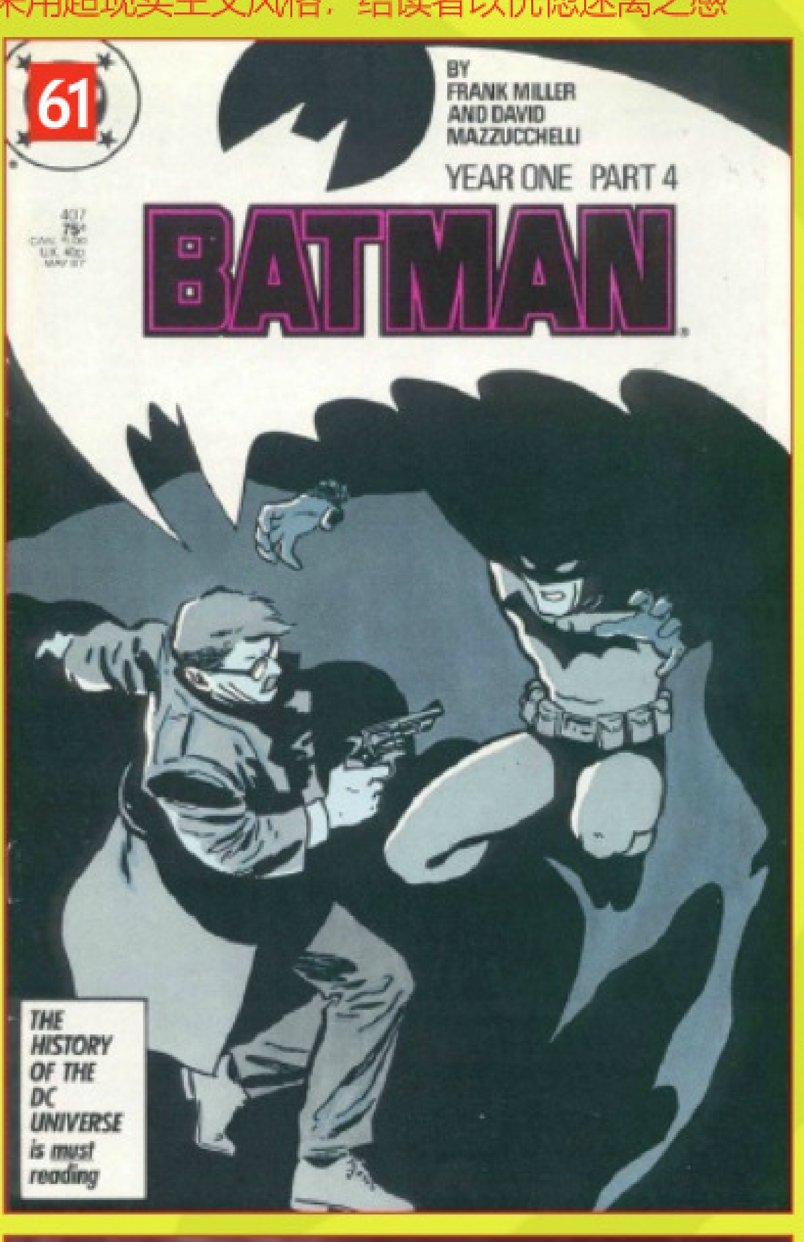
栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

与阿兰·摩尔一同进入DC的英国人还有尼尔·盖曼（Neil Gaiman）、大卫·麦克基恩（David McKean）和格兰特·莫里森（Grant Morrison），三人热爱超现实主义，擅长营造迷幻氛围，DC后来为这群英国人专门开辟了一个子公司Vertigo，专门连载富有艺术气息的作品。盖曼以自己的独特风格重启了《睡魔》，麦克基恩为《睡魔》专门绘制的水彩封面成为收藏家竞相追逐的珍品。《阿卡姆疯人院》是麦克基恩绘制、莫里森编剧的作品，以小丑为首的罪犯绑架了院中的医护人员，要求蝙蝠侠与他们在这里玩一场游戏。随着剧情的深入，疯人院的历史也逐渐被揭开，这座魔窟似乎有吞噬理智的能力，连它的建造者兼第一任院长最终都因发狂而死在了里面。蝙蝠侠本人讨厌来到疯人院，不仅仅是因为这里关押着他的众多死敌，更是因为这里让他有一种回家的感觉，而在小丑的眼中，疯人院的病床永远保留着蝙蝠侠的一席之地。黑暗时代的蝙蝠侠漫画一向以疯狂著称，《阿卡姆疯人院》则堪称最疯狂的一部作品，抽象扭曲的画面和对白如同噩梦般的精神世界，带给读者极大的冲击力，Rocksteady工作室的同名游戏便是以这本漫画为基础拓展而成的作品。

无限地球危机带来的重启消灭了地球二，DC的编辑想办法让女猎手这一角色重返连载。新的女猎手名为海伦娜·贝蒂尼（Helena Bertinelli），她拥有与海伦娜·韦恩相同的造型和能力，但不再是布鲁斯的女儿，身世也因此重写。重启后的女猎手变为意大利黑手党的后代，父母在儿时死于黑帮仇杀，因为这段家族史，蝙蝠侠最初并不待见她，不过女猎手最终还是凭借努力赢得了同伴的认可。另一方面，读者对于二代罗宾杰森·托德一直颇有微词。重启前的他是迪克·格雷

60.大卫·马祖凯利的画风比弗兰克·米勒更加细腻，他的笔锋完美勾勒出了一个老旧破败的哥谭市
61.詹姆斯·戈登局长在《第一年》中的地位非常重要，他在剧情中所占的比重甚至不亚于蝙蝠侠
62.阿兰·摩尔的《守望者》是唯一获得科幻大奖雨果奖的漫画作品，与《黑暗骑士归来》并列为80年代的经典
63.成为神谕后，芭芭拉·戈登开始专心研究电脑技术，他为蝙蝠家族和正义联盟建立了庞大的数据网络
64.格兰特·莫里森擅长从白银时代引经据典，但仅限于典故，他笔下的蝙蝠侠并没有白银时代的喜剧感
65.大卫·麦克基恩为《阿卡姆疯人院》绘制的画面采用超现实主义风格，给读者以恍惚迷离之感

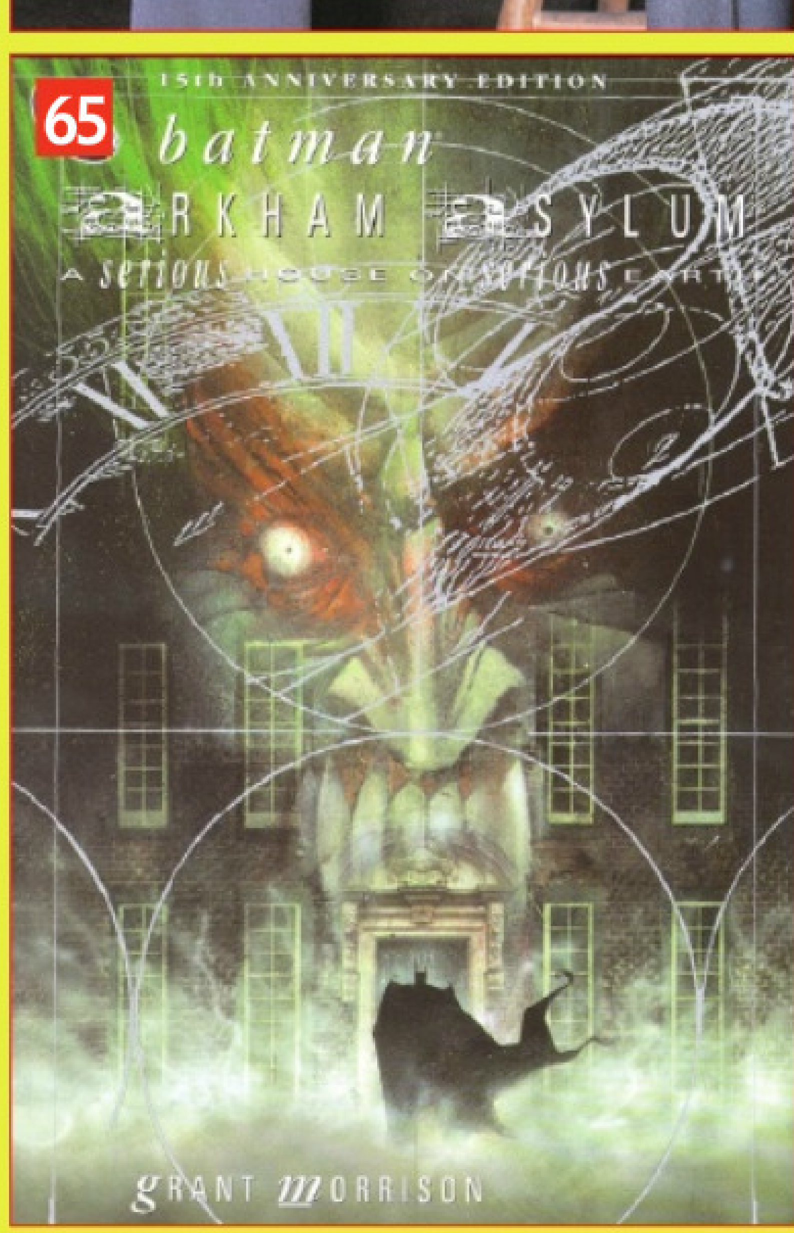


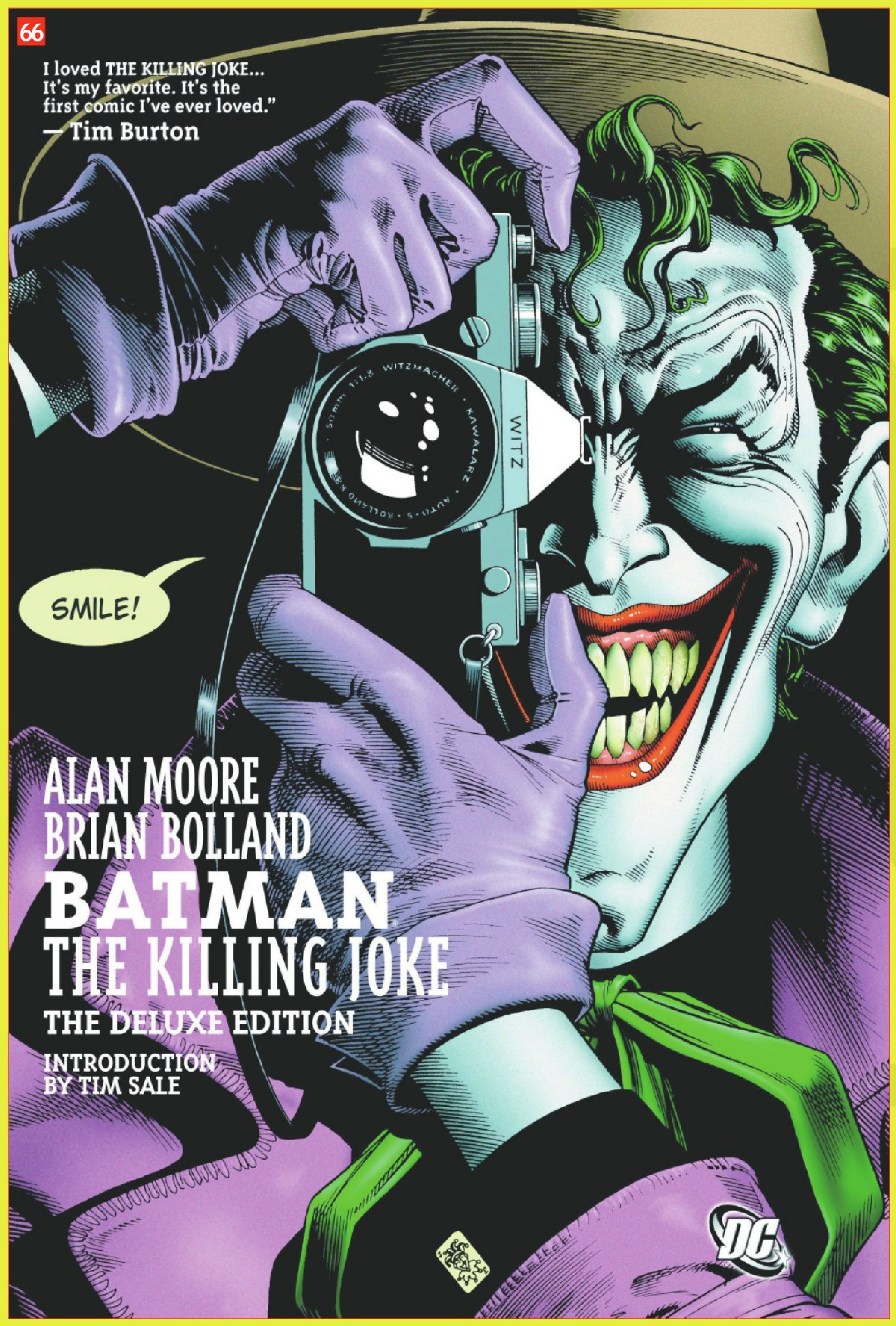








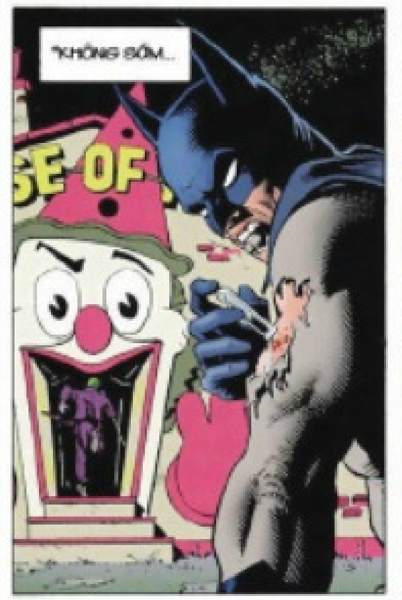


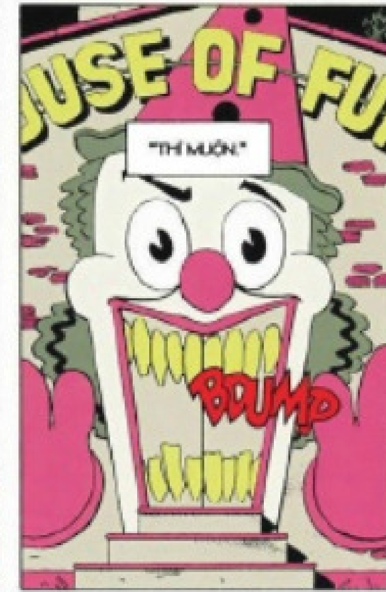


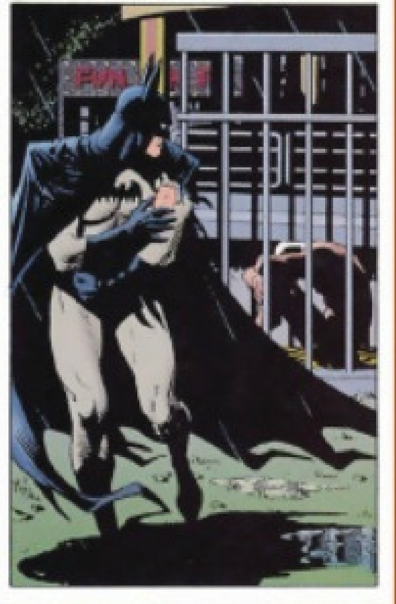
66-70.诺兰曾经给《黑暗骑士》中饰演小丑的演员希斯·莱杰一本漫画做参考，这本漫画就是《致命玩笑》


67
CÓ THỂ ANH SẼ GIẾT TÔI..


"HOẶC TÔI SẼ GIẾT ANH..


"KHÔNG SỚM..


USE OF FU
"THÌ MUỘN."
BDUMP




JIM?
JIM, ÔNG VẪN ỔN CHỨ?


ÔI CHÚA ƠI
ĐƯỢC RỒI, CỨ KHÓC ĐI.


68
"I'VE BEEN THINKING LATELY...


"ABOUT YOU...


"ABOUT ME.
"ABOUT WHAT'S GOING TO HAPPEN TO US, IN THE END.


"WE'RE GOING TO KILL EACH OTHER, AREN'T WE?"


69
WHERE IS HE?"
AH! THERE YOU ARE!
HAVE YOU HAD A CHANCE TO INSPECT THE PROPERTY AND DECIDE IF IT'S WHAT YOU WERE LOOKING FOR?
WELL, IT'S GARISH, UGLY, AND DERELICTS HAVE USED IT FOR A TOILET.
THE RIDES ARE DILAPIDATED TO THE POINT OF BEING LETHAL, AND COULD EASILY MAIM OR KILL INNOCENT LITTLE CHILDREN.
OH. SO YOU DON'T LIKE IT?
DON'T LIKE IT? I'M CRAZY FOR IT.
YOU...? YOU REALLY WANT TO BUY IT? AND THE PRICE I MENTIONED, IT ISN'T TOO STEEP...?
TOO STEEP? MY DEAR SIR, AS I LOOK AT IT I'M MAKING A KILLING...
...AND ANYWAY, MONEY ISN'T REALLY A PROBLEM.
SEE THE FAT LADY
NOT THESE DAYS.

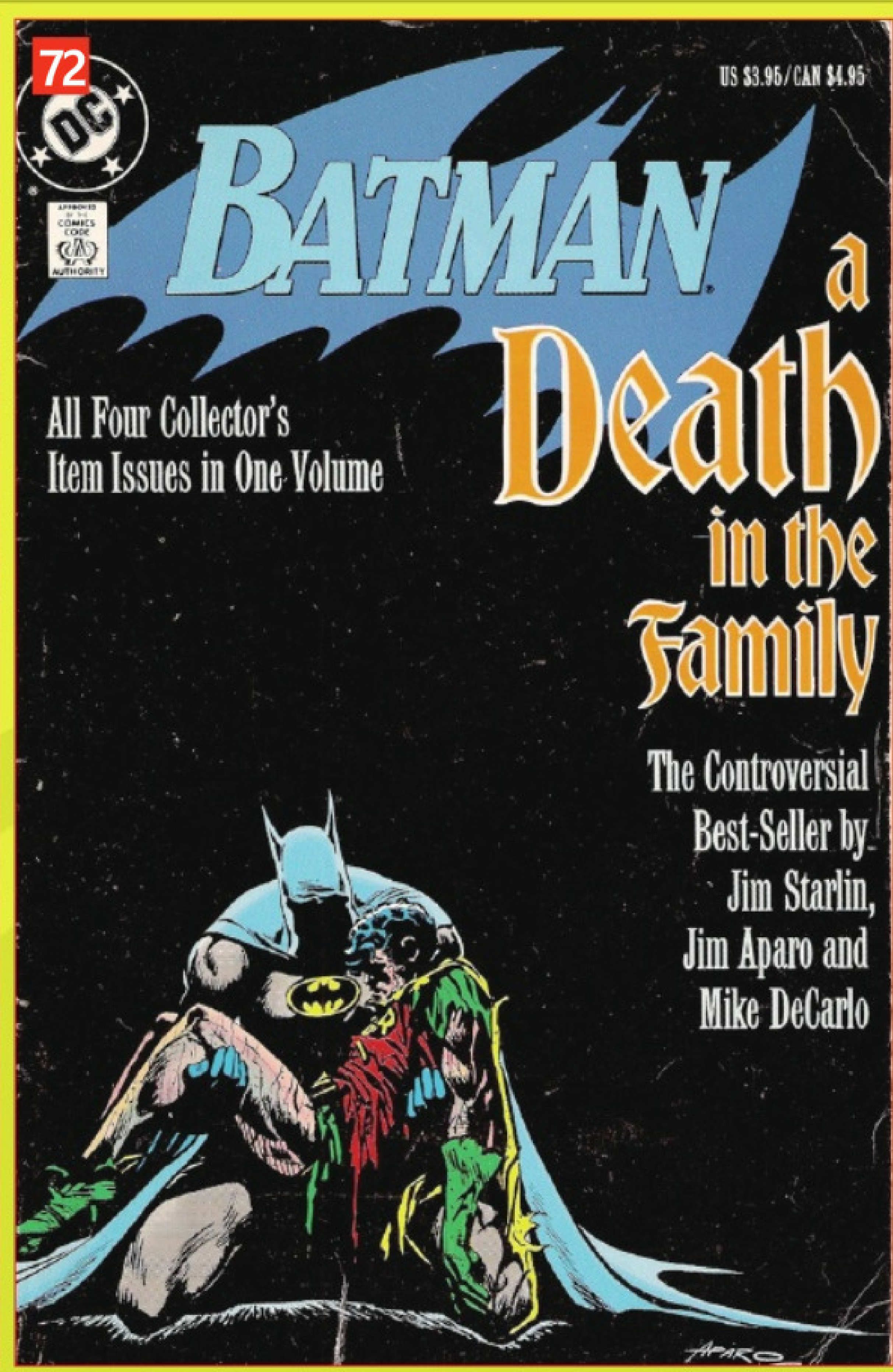

70


BỞI VÌ TAO ĐÃ NGHE KỂ CHUYỆN ẤY TỪ TRƯỚC RỒI


VÀ LẦN ĐẦU TIÊN TAO NGHE CŨNG KHÔNG THẤY BUỒN CƯỜI
AAAAAAAA!


UNNF





71.因为贝蒂尼的父母死于黑帮之手，她本人也是黑帮之后，蝙蝠侠经常担心她会破了杀戒找仇人算账
72.芭芭拉·戈登即使残疾也在蝙蝠侠家族继续担任要职，杰森则从连载中消失了整整17年

森的翻版，DC在重启后对他的起源和性格进行了重新设定，他不再是马戏团的演员，而是父母双亡沦落为小偷的不良少年，因偷走了蝙蝠车的一个轮胎与布鲁斯相识，并成为了新的养子和罗宾。但他的性格倔强叛逆，不像迪克那样容易相处。读者对于杰森的新设定依然不买账，当时担任蝙蝠系主编的丹尼斯·奥尼尔决定痛下杀手，推出电话投票，让读者决定杰森的生死。最终的投票结果是5343比5271，以72票的微弱差距决定了杰森的命运。在《至亲之死》这一故事中，杰森发现自己的亲生母亲还活着，于是前往中东，却因为独自行动落入小丑的陷阱。杰森的母亲为求生路把他出卖给小丑，小丑却依然不领情，将母子二人关在放有定时炸弹的仓库。小丑把杰森痛扁一顿，启动炸弹将二人炸死，当蝙蝠侠赶到现场后，一切都已经晚了。愤怒的蝙蝠侠决心让小丑血债血偿，未曾想小丑成为伊朗大使，拥有了外交豁免权。他凭借大使身份进入联合国，意图施放毒气，这一计划被超人阻止，但小丑依然逃掉了。

第三代罗宾蒂姆·德雷克最初并非孤儿，他家庭富裕，住在奢华的庄园里，父亲杰克是哥谭的知名企业家，虽无法与布鲁斯相提并论，但其资产也相当可观。他曾观看过“飞人格雷森”的表演，与布鲁斯一起亲眼目睹了迪克双亲遇害的那一夜。他自己推理出了蝙蝠侠和夜翼的真实身份，他感到蝙蝠侠在失去杰森后陷入了愤怒与偏执，自告奋勇成为了第三代罗宾。蒂姆没有迪克那样扎实的杂技功底，他的格斗技巧在历代罗宾中并不是最出众的，不过他拥有最强的推理能力，头脑冷静，思维缜密。作为富家子弟，蒂姆拥有良好的教养和谈吐，擅长与各类人物交涉。蝙蝠侠曾认为自己不需要第三位罗宾，然而蒂姆靠自己的努力争取到了这个位置。他与布鲁斯的个性最接近，成了和蝙蝠侠相处最融洽的一位罗宾，在遗嘱中，布鲁斯将蒂姆钦定为企业的接班人，一旦布鲁斯遭遇不测，蒂姆会接管韦恩集团的事务。蒂姆出众的推理和策划能力使他在布鲁斯长期病倒的情况下也能独立完成任务，他重新定义了罗宾这一职位，不再是蝙蝠侠的单纯跟班。蒂姆在连载中担任罗宾长达20年，并拥有属于自己的长篇独立刊物，马夫·沃夫曼创造的这名角色完全摆脱了迪克和杰森的影子，走出了自己的风格，获得了读者的肯定。

DC似乎是从《致命玩笑》和《至亲之死》的轰动效应中尝到了甜头，开始把灾难降临到其他角色上。1992年末，DC开始连载《超人之死》，引入了一个空前强大的敌人毁灭日（Doomsday），这个怪物被编辑创造出来的意义就在于干掉超人。DC让超人在连载中消失了8个月，随后便回来了。根据漫画中的剧情，超人并没有死，只是陷入深度晕迷而已，这样的解释读者显然是不会买账的。《超人之死》创造了销量纪录，但读者对于这种欺诈式的剧情非常不爽，导致超人的漫画销量在此后数年一直处于低迷状态。尝到甜头之后，DC决定把毒手伸向蝙蝠侠，可布鲁斯不是氪星人，编剧没法直接干掉他再用“深度晕迷几个月”之类的借口，最多只

能将他打至瘫痪。丹尼斯·奥尼尔对此事的态度很端正，他想写的是一个严肃的故事，而非愚弄读者的小把戏。1993年，贝恩隆重登场，不同于那个没头没脑突然冒出来的毁灭日，编辑在贝恩来到哥谭前为读者详细诠释了他的起源。贝恩出生于南美一个虚构的小国，他的父亲是游击队的首领，贝恩出生在监狱中，自幼替父受罚，为了生存下去，他在监狱中刻苦锻炼身体，阅读每一本能够弄到手的书，磨练自己的肉体和意志，长大后，贝恩成为了头号狱霸。军方研究出一种名为“毒液”（Venom）的类固醇兴奋剂，能够大幅增强力量，典狱长将贝恩作为人体实验品，贝恩则凭借实验成功的强大力量越狱，来到了哥谭。贝恩是反派角色，但读者依然可以在他的身上看到令人敬佩的闪光点，他更像是一个在监狱中成长的蝙蝠侠，而非小丑这种纯粹的疯子。

贝恩可不是一介莽夫，他精于计算和谋略，来到哥谭后不久，他便凭借自己的推理能力看穿了蝙蝠侠的真正身份，为了确保成功，他袭击阿卡姆疯人院，放出大批疯子，蝙蝠侠费尽力气将他们全部抓捕归案，身心俱疲，此时状态绝佳的贝恩闯进韦恩庄园，折断布鲁斯的脊椎，并将其悬挂在广场上，以示天下。瘫痪的布鲁斯让另一位助手珍·保罗·瓦雷（Jean-Paul Valley）接替了蝙蝠侠的工作，瓦雷为披风加装大量强力武器，终于击败贝恩，但他的精神非常不稳定，极端嗜血暴力，经常无视民众的安全行动，甚至把小偷小摸的毛贼打个半死。不止是戈登局长，就连小丑这样的罪犯也发现蝙蝠侠的举动反常，不堪忍受的罗宾更是与瓦雷决裂。布鲁斯治好了腰伤，从瓦雷手中夺回蝙蝠侠的身份。最终决战在蝙蝠洞展开，布鲁斯不用蛮力，选择智取，他将瓦雷引入狭小的隧道，逼他脱掉厚重的武器装备，又用机关布下强光，让瓦雷无法睁眼。心服口服的瓦雷承认布鲁斯才是真正的蝙蝠侠，布鲁斯没有将瓦雷扭送警局，而是将他直接放逐，毕竟瓦雷是他选择的替补，他自己也负有一定责任。布鲁斯与迪克的关系开始回暖，此后的迪克来到了位于哥谭郊区的卫星城布鲁德海文（Bludheaven），他加入了警局，白天以警官的身份维持治安，夜晚穿上夜翼的战袍打击犯罪。不同于闹剧般的《超人之死》，讲述蝙蝠折翼的《骑士陨落》是一部经得起推敲的长篇经典。通过这个故事，丹尼斯·奥尼尔告诉读者，力量并非一切，不是每个武术高手穿上斗篷都可以成为蝙蝠侠，强大的精神才是布鲁斯的傲人之处，缺乏克制力的人无法胜任蝙蝠侠的工作，只会变成为所欲为的暴徒，玷污这一名号。

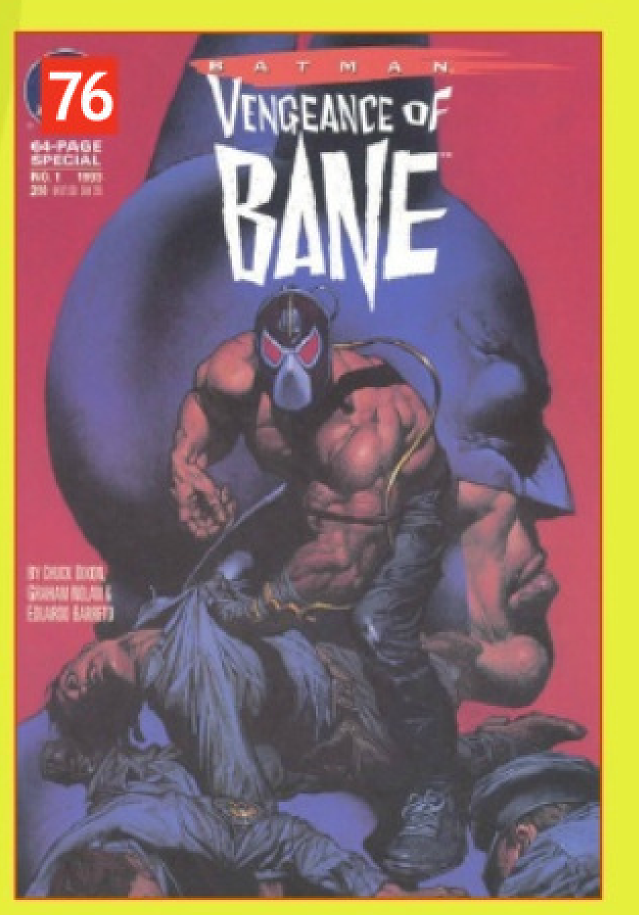
在《超人之死》的连载中，宇宙暴君蒙戈（Mongul）

73.蒂姆·德雷克成为罗宾初期的服装，比之前的两任前辈色调更深，看起来也更加低调、成熟
74.蒂姆在少年泰坦的好友小超人康纳·肯特因《无限危机》战死后，他换上了一身新的红黑装缅怀康纳
75.《超人之死》的销量爆棚，几个月后DC又推出了《超人归来》的漫画，让读者产生了被欺骗的感觉
76.毁灭日虽然有背景故事，但那些都是在《超人之死》发表后补上的，而贝尔从一开始就交代了起源
77.贝恩折断了蝙蝠侠的脊梁，使其长期瘫痪，他可以算是正史中唯一真正击败过蝙蝠侠的敌人
78.珍·保罗·瓦雷凭借强力武器击败了贝恩，但这只是噩梦的开始，瓦雷的失控逼迫布鲁斯亲自收拾残局
79.哈尔·乔丹一直被视为堕落者，直到2004年他复活后，DC才洗清了他的污名，解释说他是被算计和陷害的
80.在《漫长的万圣节》中，每逢节日，神秘杀手总会干掉黑帮的高层，让哥谭的地下世界乱作一团









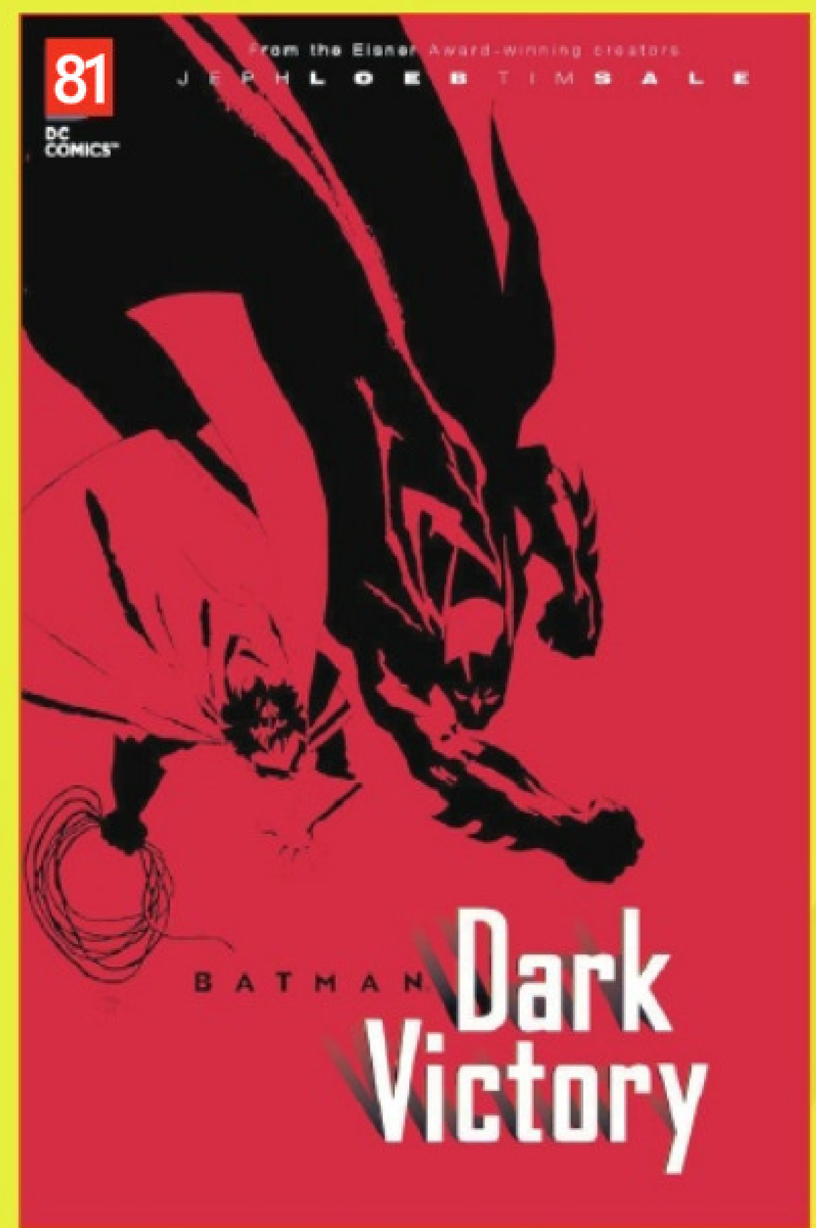








摧毁了绿灯侠哈尔·乔丹的故乡海滨城，700万人因此丧生，哈尔希望绿灯军团给予他复原城市的能量，遭到拒绝，一怒之下，他灭掉了军团，吸收巨幅能量，拥有了神一般的能力，试图扭曲时空改变历史，但被正义联盟阻止。这场大事件《零时》（Zero Hour）成为了DC的第二次重启。这是一次软重启，修正了少许矛盾设定，影响远不如《无限地球危机》，然而哈尔这样老牌的英雄都会变为反派，或许真的应了小丑在《致命玩笑》中所说的话：只要遭遇重大变故，任何人都可能陷入疯狂。此后，DC连载了又一篇讲述蝙蝠侠生涯早期的故事《漫长的万圣节》。本作紧随《第一年》的











81.《黑暗胜利》着重刻画情感，布鲁斯让迪克成为了蝙蝠家族的骄傲，科曼·法康尼家教无方导致后人败坏了家族
82.《猫女在罗马》延续《黑暗胜利》的结尾，猫女发现自己有可能是科曼·法康尼的后代，来到意大利调查
83.蒂姆·赛尔作为色盲，只能将上色交给别人，但他的作品却往往以色彩为主题，画面采用统一的色调
84.父母对卡桑德拉采用扭曲的教育方式是为了方便她杀人，但卡桑德拉拒绝成为一名杀手，倒向蝙蝠家族
85.不同于其他几位蝙蝠女孩，卡桑德拉的面具采用全封闭式，彻底遮住面部，显得更加肃杀

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

剧情，蝙蝠侠、戈登局长和哈维·丹特检察官成立了三人同盟，意图用法律手段彻底铲除黑帮势力。哥谭的黑手党并非铁板一块，科曼·法康尼和塞尔·马洛尼（Sal Maroni）率领的两大家族一直在争夺地下世界的统治权，布鲁斯意外地发现自己也被卷了进去，父亲托马斯始终秉着救死扶伤的医德行事，甚至给黑帮火并中受伤的老大做手术，父债子偿，这笔陈年旧账被黑手党算在了布鲁斯头上。丹特的事业更加焦头烂额，扳倒几十年历史的黑帮家族谈何容易，一个阿波罗般光明英俊的男人因工作渐渐被焦虑、愤怒和仇恨侵蚀，马洛尼在法庭上那瓶泼向面部的硫酸成为了压倒他的最后一根稻草。变为双面人的丹特让黑帮血债血偿，最终被戈登逮捕。戈登指责双面人背弃同盟诺言，没有通过法律途径解决问题，双面人则坚称要用自己的手段将意大利黑帮赶出哥谭。蝙蝠侠和戈登不禁陷入深思：什么是正义？为了追求正义需要付出多大的代价？

杰夫·勒布（Jeph Loeb）出身于影视圈，他在好莱坞认识了DC总裁珍妮特·卡恩，开始为漫画做编剧，此后他还担任了热门电视剧《超人前传》的制片人。勒布喜欢撰写推理风格的作品，虽然逻辑经常存在漏洞，不过他对角色的内心活动把握的还不错。他的剧本经常出现各类反派走马观花大阅兵的情况，虽然无法为剧情增色，却保证了销量。与他常年合作的画家蒂姆·赛尔（Tim Sale）是一名色盲，只能画黑白稿，上色必须交给别人。但塞尔对线条的描绘相当出色，使他成为了名家。此后勒布与赛尔又合作续写了两部漫画《黑暗胜利》和《猫女在罗马》，剧情延续《漫长的万圣节》，依然以黑帮题材为主。在推出这些前传作品的同时，蝙蝠侠的连载继续向后推进，哥谭经历了一系列毁灭式的天灾人祸，拉斯阿古在城市散布了可怕的瘟疫，蝙蝠侠刚刚解决了病毒危机，又遭遇七级地震。几十万市民在地震中丧生，黑门监狱和阿卡姆疯人院被毁，大量罪犯逃脱。布鲁斯来到华盛顿游说，一去便是三个月，联邦财政吃紧，无力重建城市，国会将哥谭定为无人区，限居民在48小时内撤离，此后国民警卫队切断了一切道路和通讯，禁止出入。罪犯开始占山为王，在沦为废墟的哥谭瓜分地盘，市民却见不到蝙蝠侠的身影。三个月后，在华盛顿游说未果的布鲁斯终于返回哥谭，与戈登局长、女猎手、神谕等人竭力保护尚未撤出的平民，一点点收复失地。

在这场被称作《无人之地》的漫长大事件中，蝙蝠侠结识了一位新的搭档：刺客联盟的王牌杀手希瓦女士（Lady Shiva）和大卫·该隐（David Cain）的女儿卡桑德拉·该隐（Cassandra Cain）。卡桑德拉虽然武功高强，却不会说话，她只能通过肢体和面部语言读取别人的情绪和想法，这是父母为了方便将她训练为杀手而采取的教育方式。不愿杀人，对父母不满的她来到哥谭，将蝙蝠侠视为自己的父亲，脱离了组织。超人的宿敌莱克斯·卢瑟乘坐直升机来到哥谭，卢瑟高呼援助城市的口号，但他此行的真正目的是吞占哥谭无人管理的资产。韦恩集团的CEO卢修斯·福克斯发现了这一点，恼羞成怒的卢瑟欲杀人灭口，被蝙蝠侠阻止。蝙蝠侠警告卢瑟，哥谭不是一件待价出售的商品，两人再次结下梁子。经历了长达一年的奋战，蝙蝠侠终于迎来了胜利的曙光，联邦解除了无人区禁令，将哥谭重新纳入合众国领土范畴。哥谭警局坚持下来的人得到表彰，因为小丑杀害了戈登的再婚妻子莎拉·艾森（Sarah Essen），悲痛欲绝又身心俱疲的戈登宣布退休。1997年，格兰特·莫里森接手了正义联盟刊物。之前的联盟大都是少数一线英雄带领大批二三线角色作战的套路，莫里森将联盟的角色来了套大换血，变为一线的全明星阵容，销量直线窜升。蝙蝠侠为重组后的联盟在地球太空轨道建造了一座名为瞭望塔（Watchtower）的巨型空间站，作为活动基地。起初蝙蝠侠与联盟众人的关系还算融洽，他甚至和神奇女侠有了一段恋情，但几年后发生的巴别塔事件让他一度被联盟开除。

蝙蝠侠担心联盟的成员会像哈尔·乔丹那样变为反派，为了遏制他们，蝙蝠侠仔细分析联盟众人的弱点，为每个人量身定做了一套作战计划，以便不备之需，这些方案却被塔利亚偷走，让拉斯阿古险些全灭了联盟。在盛怒之下，众人投票将蝙蝠侠开除。后来布鲁斯向联盟公开了身份，才赢回信任，重返联盟。巴别塔事件又是一个关于“谁来监视监视者”的故事，联盟成员都拥有莫大的力量，一旦变为反派或遭遇控制，会给世界带来严重威胁，蝙蝠侠的未雨绸缪的确具有一定道理，但从感情上讲，这样的事情却让联盟众人无法接受。莫里森的蝙蝠侠依然是凡人，不过他将这一角色的智谋提高到了极为夸张的水平。在莫里森的笔下，无所不知的蝙蝠侠俨然成了联盟的最强者，拥有数不清的计谋，足以暗算任何角色。这种神话蝙蝠侠智谋的做法被读者形象地戏称为“开外挂”，大概连DC的编辑都想不到，这“外挂”一开就是十年。

在黑暗时代，各类作者对蝙蝠侠不开枪、不杀人的原则给出了令人更为信服的解释。布鲁斯的父母死于枪下，导致他本人对枪支极端反感，选择飞镖等其他武器作为代替。不杀人也是蝙蝠侠为自己设下的底线，不论敌人多么凶残，他都必须遵守这条底线。蝙蝠侠与小丑只有一线之隔，不杀原则就是这条红线，一旦破了杀戒，丧失了自制力，蝙蝠侠就成了敌人的同类。正因如此，小丑多年来想尽办法激怒蝙蝠侠，就是为了让他破掉戒条，小丑并不惧怕死亡，如果小丑死于蝙蝠侠之手，就证明二者是一丘之貉，这才是小丑追求的终极目标。只有在不杀人的前提下，蝙蝠侠才能与戈登局长和他的手下合作，他并非法律的破坏者，而是法律的粘合剂。蝙蝠侠认为法律存在漏洞，但他更反对彻底抛开法律的做法，完全无视法律只会导致更大的混乱，他游走在法律边缘，并没有明目张胆地蔑视法律，一旦抓到罪犯，他依然会把这些人交给警局，即使他知道遵守法律的结果是让这些恶人一次又一次从狱中逃脱，他也只能如此。如果蝙蝠侠真的犯下了杀人罪行，他就从警署的盟友变为了敌人，戈登局长也不会为他网开一面。蝙蝠侠自诞生以来就是一个黑暗基调的角色，也适合讨论这样的话题，但在黑暗时代，越来越多的超级英雄为了追求销量，一味跟风蝙蝠侠，将风格变得越来越黑暗，最终沦入颓废的境地，英雄变得越来越像反派，剧情也失去了主旨。

阿历克斯·罗斯（Alex Ross）和马克·韦德（Mark Waid）对这种趋势感到不满，为了找回英雄应有的主旨，二人联手推出了《天国降临》（Kingdom Come）。小丑杀害了星球日报的全体员工，超人强忍着悲痛，坚持不杀原则，那些

缺乏法律观念的年轻超能力者却不管这么多，私自干掉了小丑。此后的局势越发混乱，年轻的超能力者不在乎平民伤亡，肆意向理念不合的人开战，超人等老牌英雄对此感到愤怒，为了改变风气挺身而出。罗斯的画风高度写实，已经超越了传统漫画的范畴，韦德则是一名熟读DC全部历史的作家，他为本作增添了无数细节，每一页都充满了意义深刻的致敬与典故。《天国降临》并非正史，但它的影响力极为深远，红罗宾等设定最终被引入正史，英雄因破掉杀戒成为暴君的剧情也在日后的各类平行世界中反复出现，如TV版《正义联盟》的正义领主（Justice Lord）和游戏中的不义联盟











86.DC长期以来都把正义联盟当成一线角色提升帮忙提升二线角色人气的刊物，瞭望塔时代则风格大变
87.蝙蝠侠制定的作战方案只是为了制服队友，而非谋杀他们，但拉斯阿古这样的反派完全可以修改方案
88.《天国降临》和《正义联盟——巴别塔》都是马克·韦德的代表性故事，他擅长描写英雄之间的冲突
89.阿历克斯·罗斯在在绘画前经常寻找真人模特作为然后参考，然后再动笔，他笔下的作品写实感极强
90.保罗·蒂尼擅长描写普通人物的日常生活和情感纠结，这也是《蝙蝠侠——罪恶之战》的重点

（Injustice）。阿历克斯·罗斯多年后又与凭借《蝙蝠侠——动画系列》成名的编剧保罗·蒂尼（Paul Dini）合作，推出了短篇《蝙蝠侠——罪恶之战》，剧情简洁，不过其内涵却值得反复回味。

在黑暗时代，原本禁锢产业的CCA条例已经被逐渐抛弃，漫画专卖店的普及让那些没有打上CCA标签的作品也能销往各地，也为真正的漫画分级制奠定了基础。各大公司讨厌CCA这种一刀切的做法，推出了新的分级制度，将内容复杂的作品归类到更高的年龄段，面向青年和成人读者，这样一来，漫画就可以使用更成熟、更现实的基调表现剧情。随着大量名家名作的登场，漫画的收藏价值也引起了人们的注意，为了照顾这部分顾客，DC开始推出3至6册的迷你系列和和12册的大型系列，这些作品在连载时就为完结后推出单行本做好了准备，剧情相对独立，不关注漫画动向的普通读者也能看懂。在《骑士陨落》和《无人之地》这两个跨刊物大事件后，罗宾、夜翼、猫女、蝙蝠女孩等角色也有了属于自己的独立连载，蝙蝠系成为了DC销量最高的家族，并一直保持到今天。

2001 - 2014 新世纪

当小布什入住白宫的时候，DC在漫画中让莱克斯·卢瑟成为了美国的第43任总统。尽管韦恩集团表示全力反对，但耍尽诡计的卢瑟最终还是成功当选。之前在哥谭，蝙蝠侠阻止了卢瑟谋害卢修斯·福克斯的毒手，蝙蝠女孩卡桑德拉的父亲大卫·该隐凭此推理出了蝙蝠侠的真正身份，他受雇于卢瑟，杀害了布鲁斯的女友维斯帕·法尔查德（Vesper Fairchild），并将尸体扔在韦恩庄园。哥谭警方以谋杀的嫌疑将布鲁斯刑事拘留，蝙蝠家族的众人为洗清布鲁斯的污名开始寻找蛛丝马迹，出人意料的是，逃出看守所的布鲁斯却向家族成员表示，根本没有洗清这个嫌疑的必要。蝙蝠侠声称，真正的布鲁斯在父母被害的那一晚就已经死了，蝙蝠侠才是他真正的自我，布鲁斯只是个面具，失去价值的面具大可扔掉，虽然他从看守所逃了出来，但只要永远穿着蝙蝠侠的披风，警方就没法抓到布鲁斯。蝙蝠侠这套钻牛角尖的偏激理论遭到了家族成员的一致反对，随着大卫·该隐落网，布鲁斯的罪名也终于被洗清。蝙蝠侠答应大卫，自己会好好照顾他的女儿卡桑德拉，大卫见蝙蝠侠是条汉子，没有将布鲁斯就是蝙蝠侠的秘密告诉更多的人，作为交换，他要求蝙蝠侠保护好他的女儿。2003年，DC启动了新的连载《超人与蝙蝠侠》，在首个故事《公共之敌》中，卢瑟以总统的身份诬陷超人，发布了10亿美元的通缉令。超人与蝙蝠侠联手击败无数强敌，终于揭穿卢瑟的骗局，让他从总统沦为阶下囚。在卢瑟担任总统期间，他将莱克斯集团交给了塔利亚打理，卢瑟声名扫地后，塔利亚把莱克斯集团卖给了韦恩集团。

1992年，以托德·麦克法兰（Todd McFarlane）为首的一批漫画家不愿为DC和漫威继续打工，成立了Image，新公司的宗旨是让作者拥有角色的版权，不再陪人做嫁衣。曾经为漫威绘制《X战警》的韩裔画家吉姆·李在在Image成立了子公司WildStorm，推出《野猫敢死队》（WildCATs）和《风暴守卫》（Stormwatch）等画工精湛的作品。不过因为作者缺乏约束，脱稿频繁，Image陷入了困境，公司不再恪守成立之初的信条，开始与作者争夺版权。六年后，吉姆·李将WildStorm卖给了DC。在2003年，他作为画师与杰夫·勒布合作，连载了蝙蝠侠的新故事《缄默》（Hush），引起轰动。吉姆·李的线条扎实，配合电脑上色，画面效果相当奢华。杰夫·勒布的剧本还是一贯风格，各路英雄反派都来走一趟过场，虽然剧情经不起推敲，但场面的确热闹，也很适合新读者入门，这是他的作品能够不断热卖的根本原因。同年的另一部连载《哥谭重案组》将视角放在了戈登局长手下的普通警探上，从动画版引进的人物蕾妮·蒙托亚（Renee Montoya）与老警探哈维·布洛克在漫画中担任了重要角色。《哥谭重案组》销量不济，连载了3年便宣告停刊，不过这部题材现实的漫画获得评论界赞誉，也给未来的蝙蝠侠电视剧带来了灵感。进入新世纪，弗兰克·米勒也不甘寂寞，重新执笔蝙蝠侠，然而《黑暗骑士再临》（The Dark Knight Strikes Again）不论是画面还是剧情都远不如前作《黑暗骑士归来》，与吉姆·李合作的《全明星蝙蝠侠与罗宾》继承了《缄默》的绚丽画风，剧情却不知所云，两部大作的失败让米勒在漫画界逐渐走下了神坛。

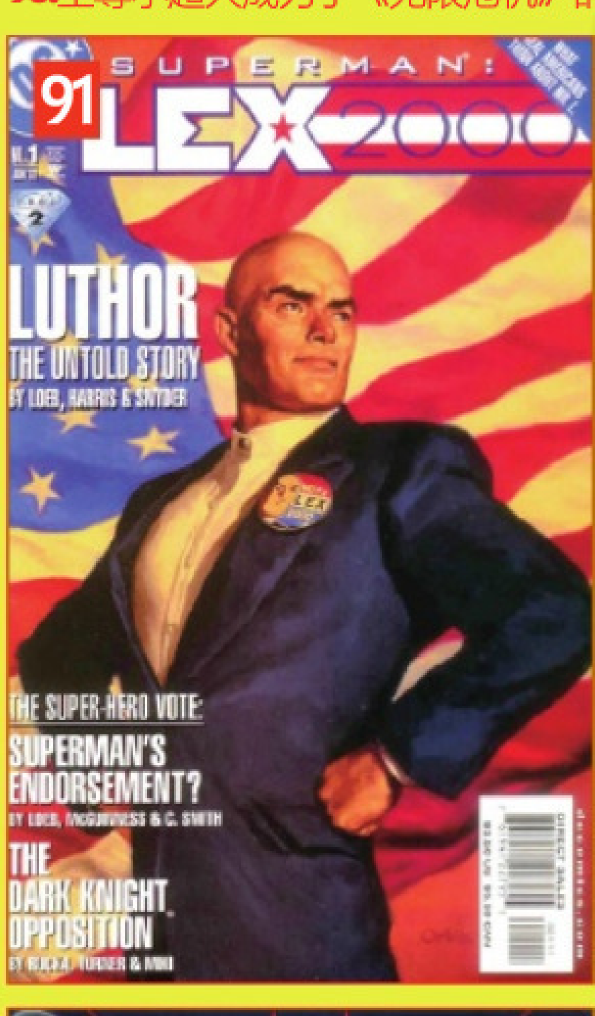
蒂姆·德雷克担任罗宾的事情被父亲杰克发现，杰克因此怒斥布鲁斯，蒂姆只得暂时卸任，他的女友史蒂芬妮·布朗自愿成为了新的罗宾。史蒂芬妮的个性天真开朗，与蒂姆截然相反，为了阻止成为罪犯的父亲，她曾披上告密者（Spoiler）的行头，帮助布鲁斯和蒂姆破案。蝙蝠侠发现，史蒂芬妮作为罗宾的实力不错，却不愿听从蝙蝠侠的指挥，他要求史蒂芬妮辞职，却遭到拒绝。史蒂芬妮认为，只要能够立下大功，证明自己，布鲁斯就会对她刮目相看。她从蝙蝠洞偷走了一份名为“战争游戏”的计划，该计划可以控制哥谭全城的黑帮。她暗自推行了计划，却忽略了计划中的关键人物“火柴马龙”，这个名字是布鲁斯的另一个伪装。没有“火柴马龙”的制衡，哥谭真的成为了各大黑帮火并的战场，史蒂芬妮险些丧命。此事也损害了蝙蝠侠之前与警方建立起的信任，戈登早已退休，新的局长下达了蝙蝠侠的追捕令。祸不单行，早已死去的二代罗宾杰森·托德也出现在蝙蝠侠面前，他发现害死自己的小丑依然活着，质问蝙蝠侠为什么不为自己报仇雪恨。杰森使用哥谭的著名帮派红头罩作为自己的代号，他使用枪械，不再恪守杀戒，通过以暴制暴的方式猛烈打击罪犯，这样的作风自然无法获得蝙蝠侠的认同，二者恶劣的关系直到6年后新52重启时才发生变化。

更可怕的问题还在后面，2004年的《身份危机》将正义联盟的一段黑历史挖掘出来。多年前，罪犯光博士（Dr Light）溜进了瞭望塔，侵害英雄家属，被众人制服后，他宣称要把毒手伸向更多的联盟亲属。为防止他威胁家属，魔法师扎塔娜（Zatanna）将他洗脑，删去了这部分记忆，此事却遭到蝙蝠侠的强烈反对，扎塔娜一不做二不休，将蝙蝠侠

也洗了脑。几年后，蝙蝠侠恢复了记忆，原本就疑心重重的他建立了监视全球联盟成员的卫星网络“兄弟之眼”，未曾想，卫星的资料被野心家麦克斯韦·洛德（Maxwell Lord）入侵，联盟成员遭到攻击，神奇女侠被迫杀死了麦克斯韦，这一景象通过网络传播到全世界，引起一片哗然。在《身份危机》中，闪电侠的反派回旋镖队长闯入杰克·德雷克的住所并将其杀害，蝙蝠侠和罗宾没能及时赶到现场，布鲁斯将变为孤儿的蒂姆收为养子。一切乱相都被当年《无限地球危机》中留在天堂空间的人看在眼里，英雄已经逐渐偏离正义的轨道，变得越来越像反派，小卢瑟认为他们保留了一个黑暗错误的世界，有必要恢复平行宇宙。为走出天堂空间，至尊小超人击碎时空障壁，改变一系列历史，让杰森·托德从坟墓里爬了出来。虽然小卢瑟和至尊小超人没有完全实现计划，但平行宇宙已经恢复，算上作为主世界的新地球，一共有52个平行世界，这场被称作《无限危机》的大事件成了DC的第三次重启。处于崩溃边缘的蝙蝠侠决定休假一年重塑身心，DC在周刊连载《52》中描述了这一年的故事。

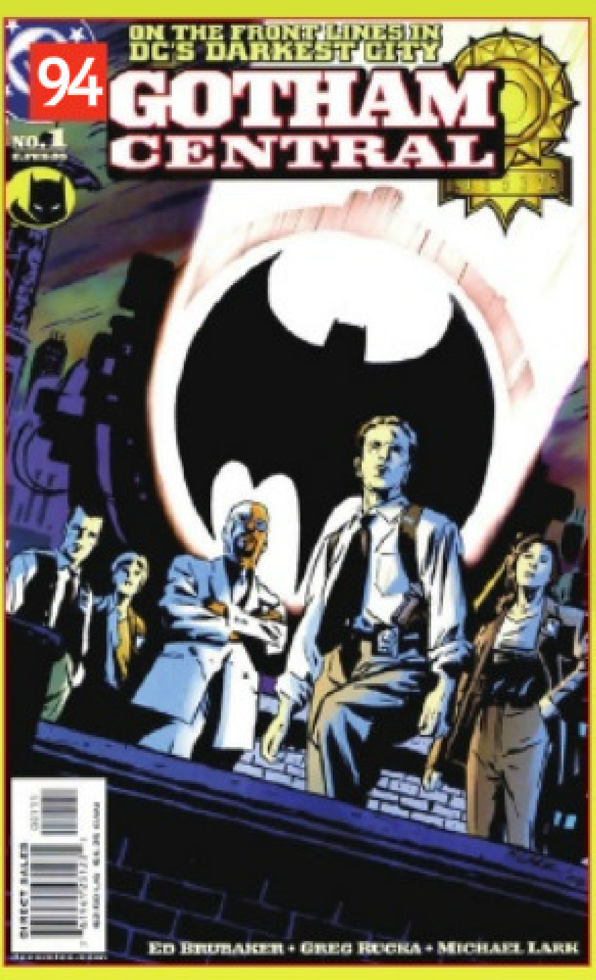
《无限危机》后，戈登重新担任局长，哥谭警署与蝙蝠侠恢复了关系。DC还推出了新的蝙蝠女侠凯特·凯恩（Kate Kane），她是布鲁斯的表妹，但二人关系并不熟，极少一起行动。凯特的父亲雅克布·凯恩（Jacob Kane）是美军上校，母亲在她12岁那年死于绑匪之手。凯特意图参军，然而她的同性恋倾向让她没能从军校毕业。理想破灭的她开始花天酒地，结识了同为同性恋的女警蕾妮·蒙托亚，二者成为恋人关系。蝙蝠侠出现后，凯特找到了新的方向，她偷取军用装备打击犯罪。父亲雅克布无力阻止她的夜巡，只得为她提供装备、基地、资金和战术支持。从2006年开始，格兰特·莫里森接手蝙蝠侠主线连载。DC曾于1987年推出异界故事《恶魔之子》，讲述布鲁斯与塔利亚儿子的诞生，莫里森将这一概念引入正史，创作出布鲁斯的亲生儿子黛米安·韦恩（Damian Wayne）。他并非自然受孕，而是一名试管婴儿。塔利亚多年来向布鲁斯隐瞒孩子的存在，黛米安在刺客联盟长大，自幼按照顶级杀手的标准接受训练，她将这名儿子当作一枚与布鲁斯谈判的筹码。在母亲的熏陶下，黛米安养成了暴戾的性格，视杀人为家常便饭，这与蝙蝠家族的价值观相悖，布鲁斯对于如何教育这个突然冒出来的傲慢儿子感到极为头

91.莱克斯·卢瑟选举初期时得票率并不高，他自导自演了一出假枪击闹剧，才让自己顺利问鼎总统宝座
92.洗清布鲁斯的嫌疑并非天大的难事，蝙蝠侠却选择了放弃，偏执的态度令家族成员吃惊
93.《缄默》的电脑上色极大提升了漫画的质感，但吉姆·李那种高质量的铅笔稿依然是画面的根基，不可或缺
94.早在10年前华纳就打算以《哥谭重案组》为原作推出电视剧，但中途取消，2014年的《哥谭》可算借尸还魂
95.医生雷斯利·汤普金斯将重伤的史蒂芬妮·布朗藏了起来，对她进行重新教育，几年后才让她再次出山
96.布鲁斯一直认为，以杰森的性格，不让他成为罗宾，他就会变成罪犯，结果杰森复活后果然成为了罪犯
97.在《身份危机》中，包括蒂姆·德雷克的父亲在内，很多英雄的家属都惨遭谋害，联盟的士气遭遇重创
98.至尊小超人成为了《无限危机》的大反派，为了阻止他，主世界的小超人康纳·肯特光荣牺牲



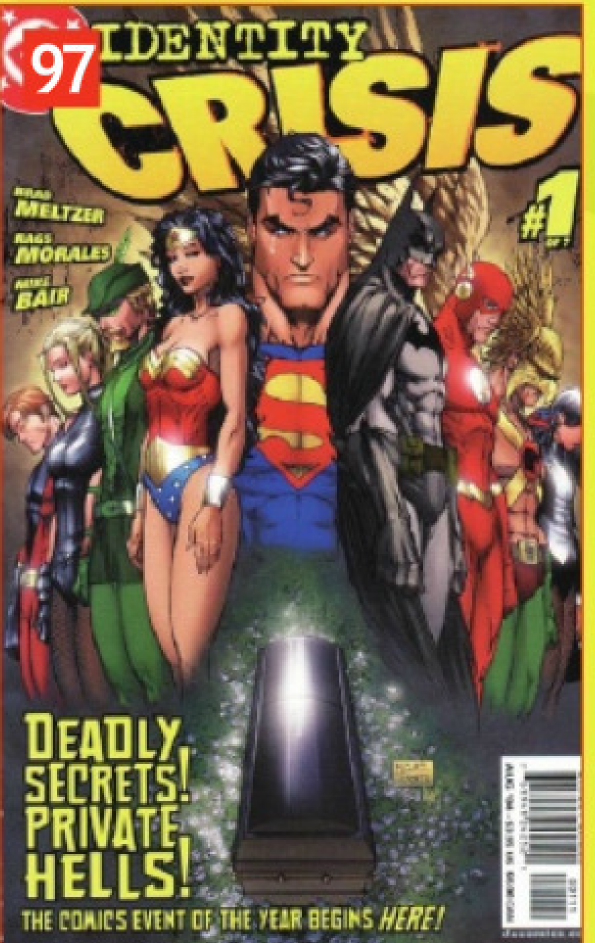


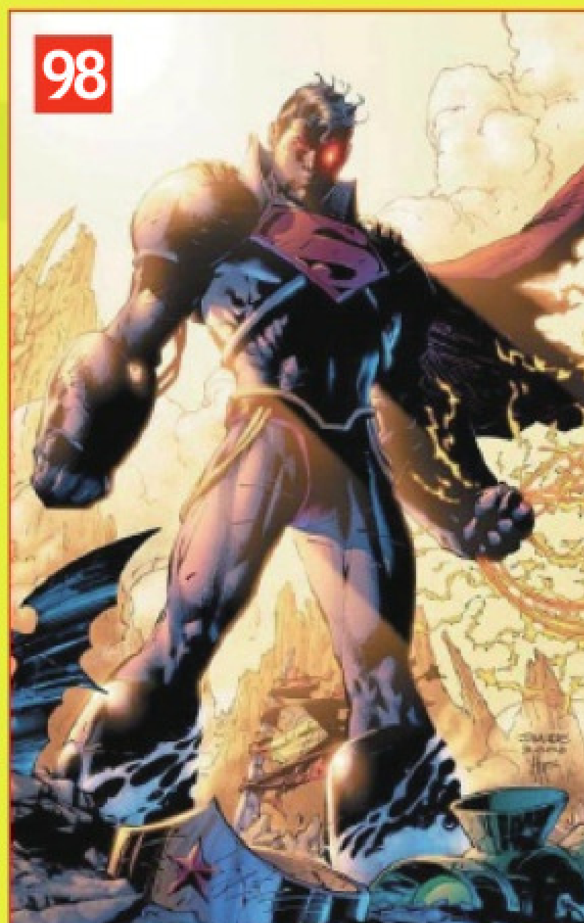


















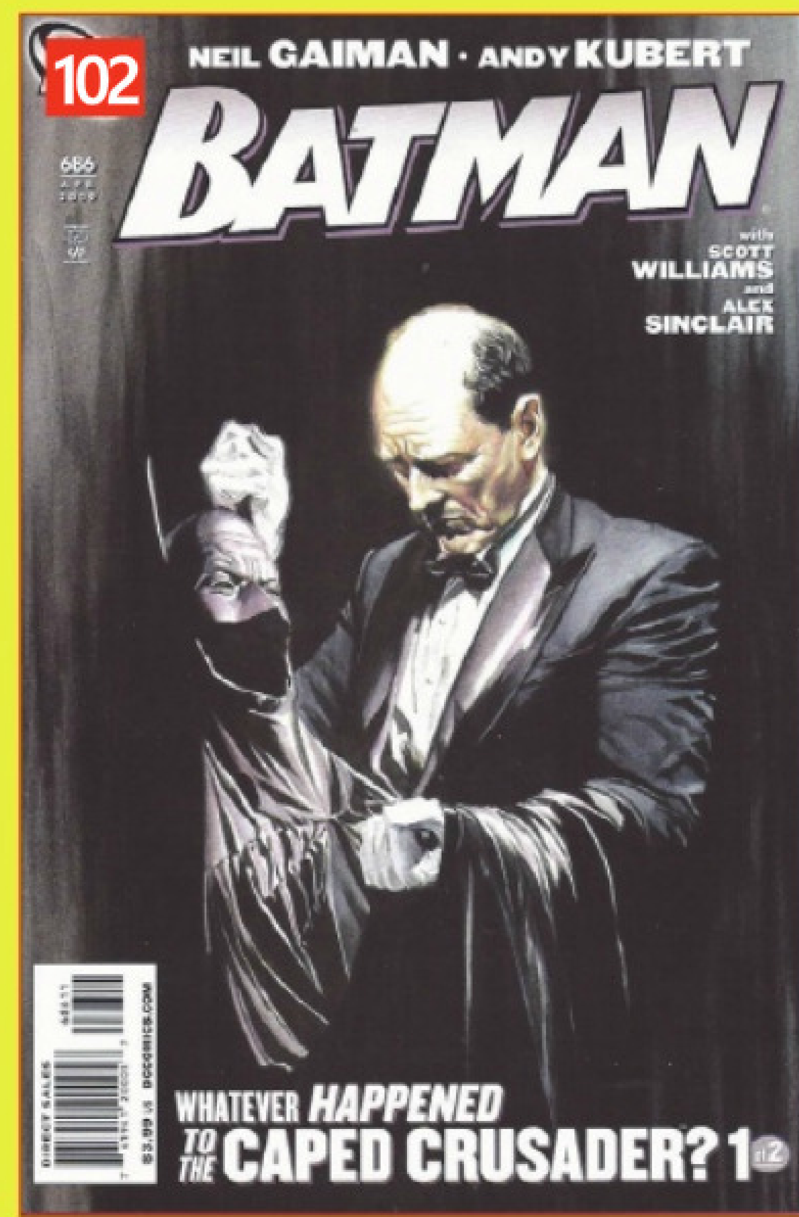
99.蝙蝠女侠凯特·凯恩严格意义上讲并不算蝙蝠家族的一分子，她拥有自己的盟友和敌人，与布鲁斯的交集不大
100.塔利亚过分溺爱黛米安，这个缺乏教育的孩子为所欲为、无法无天，连塔利亚都管不住他，布鲁斯也很头疼
101.超人抱着的焦尸只是达克赛德的克隆人，真正的布鲁斯被欧米茄射线送到了过去，在时空中不断穿越

疼。

在2008年的大事件《最终危机》中，天启星暴君达克赛德凭借带有放射性粒子的屠神子弹干掉了儿子奥利安，并通过反生命方程式控制了地球的生物。蝙蝠侠伪装成达克赛德的手下，但不幸被识破，达克赛德希望以蝙蝠侠为蓝本制造克隆人军团，以布鲁斯的智慧和体能，这样的一支军团足以所向披靡。在吸取蝙蝠侠的精神时，布鲁斯将自己多年来遭受的痛苦全部反馈给机器，无数常人难以承受的痛苦经历导致洗脑机器瞬间崩溃。面对这个空前强大的对手，蝙蝠侠打破了不开枪的戒律，他私藏了那颗干掉奥利安的屠神子弹，举枪射向达克赛德，达克赛德也用欧米茄射线击中了蝙蝠侠。待超人赶到现场，只看到了王座上垂死的达克赛德和蝙蝠侠的焦尸。然而，连载的最后一页出现了布鲁斯在山洞中绘制蝙蝠壁画的镜头，他并未死去，而是穿越到过去的时空。布鲁斯依然活着，但为了纪念，DC在2009年的漫画中为他举行了一次虚构的葬礼。这部名为《披风斗士的命运》的短篇由擅长描绘迷幻氛围的尼尔·盖曼负责，蝙蝠侠的盟友和敌人尽数出席，回忆黑暗骑士的前世今生，向这名崇高的伟人致敬。短篇的风格多变，同一页漫画浓缩了多个时代的画风，极具收藏价值。

《披风争夺战》交代了布鲁斯消失后蝙蝠家族的去向。哥谭的罪犯头目意识到蝙蝠侠已经不在，遂展开全面火并，趁机会重新划分版图。人们意识到，对于控制哥谭犯罪，蝙蝠侠是必须存在的。经过一番风波后，迪克·格雷森和黛米安·韦恩成为了新的蝙蝠侠与罗宾，迪克比布鲁斯更年轻，也更擅长与人相处，他在很短的时间内就和黛米安取得了互相信任。蒂姆·德雷克则始终不相信布鲁斯已死，众人将那具焦尸放入回春泉，复活的人并非布鲁斯，而是达克赛德制造的克隆人，迪克终于相信蒂姆的判断，布鲁斯并没有死，他还活在世界的某个角落里。蒂姆换上了新的身份红罗宾，在全世界独自行动，寻找布鲁斯留下的蛛丝马迹。卡桑德拉·该隐将蝙蝠女孩的身份传给了好友史蒂芬妮·布朗，自己则隐姓埋名来到香港，在当地潜伏，为蝙蝠家族建立新的情报网。《布鲁斯·韦恩归来记》交代，达克赛德将布鲁斯传送到过去是为了让他在穿越的过程中不断积累欧米茄能量，最终毁灭地球，布鲁斯则在历史上不断留下各种线索，让蒂姆和正义联盟能够派出搜救队。超人和神奇女侠最终清除了布鲁斯身上残留的欧米茄能量，让他返回了现代。这次经历让布鲁斯意识到个人在历史面前的渺小，也开始反思自己过去那种孤僻的路子。在《布鲁斯·韦恩归途》中，回到哥谭的他暗中考验蝙蝠家族在没有自己的情况下运行的如何，他对史蒂芬妮和黛米安表示了认可，并允许迪克在哥谭市继续担任蝙蝠侠。

为了应对更大的危机，布鲁斯感到有必要在全球范围扩大蝙蝠家族的队伍。《蝙蝠侠群英会》是格兰特·莫里森经手的最后一部蝙蝠系连载，布鲁斯对外宣布自己多年来一直对蝙蝠侠提供资助，并把韦恩集团更名为蝙蝠侠公司，蝙蝠的翅膀将从哥谭飞向世界。他招揽全球的能人志士，将其纳入跨国战队，为了避免再次出现类似珍·保罗·瓦雷的暴戾人士，布鲁斯对候选人的道德和精神要求较为严格，只有符合标准的人才能加入蝙蝠侠公司，在行动时他们还要遵守当地警方的监督，不能公然违背法律。这支跨国战队的成立，标志着蝙蝠侠从哥谭的蝙蝠侠、布鲁斯的蝙蝠侠变为世界的蝙蝠侠，黑暗骑士逐渐走向公开化、正规化，与他们对抗的利维坦则是塔利亚成立的跨国恐怖组织。此后接手蝙蝠系的编剧是充满争议的斯科特·施耐德，他曾为漫威撰写过霹雳火和钢铁侠的剧本，又在Vertigo的旗下和著名小说家史蒂芬·金在漫画《美国吸血鬼》中合作。施耐德在2011年创作了多部蝙蝠系故事，《黑镜子》让詹姆斯·戈登局长的儿子小詹姆斯重回读者视野，这个布鲁斯亲手拯救的孩子却在长大后成为了心理变态的杀人犯。《哥谭之门》在18世纪末和21世纪初之间交叉讲述哥谭市发展壮大的历史及名门望族的恩怨。此后，DC便迎来了让主世界翻天覆地的大事件《闪点》

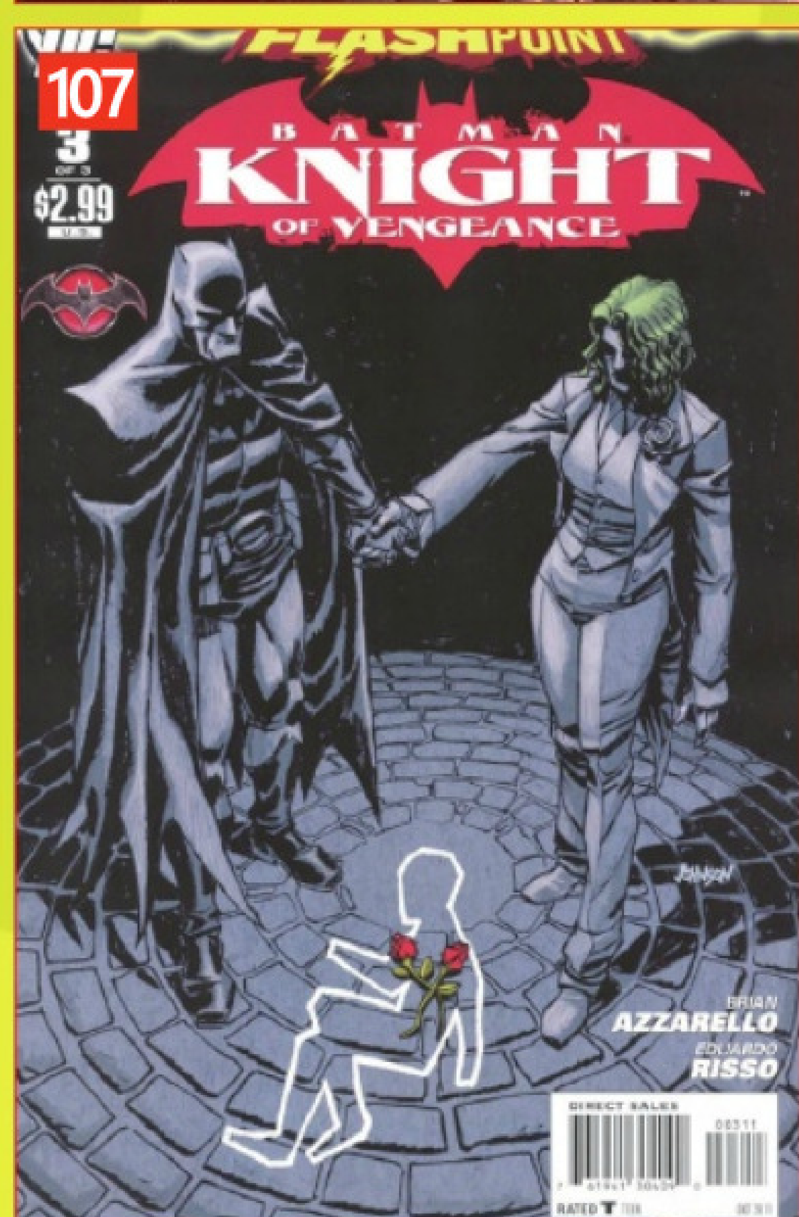












102.阿历克斯·罗斯特意为《披风斗士的命运》绘制了封面，老管家阿尔弗雷德的悲痛之情跃然纸上
103.从上至下分别为蝙蝠侠迪克、罗宾黛米安和红罗宾蒂姆，红罗宾的服装是借鉴自《天国降临》的灵感
104.史蒂芬妮·布朗接受过老医生雷斯利·汤普金斯的修行，摆正心态的她继承了蝙蝠女孩的披风
105.格兰特·莫里森笔下的布鲁斯智勇双全，即使被传送到石器时代，即使只有一张兽皮，他也依然是蝙蝠侠
106.虽然布鲁斯没有承认自己就是蝙蝠侠，但宣布韦恩公司给蝙蝠侠提供了装备和资金，也算变相公布身份
107.玛莎得知儿子在另一个世界还活着，暂时恢复了神志，但她听到布鲁斯成为了蝙蝠侠，又陷入彻底崩溃

（Flashpoint）及第四次重启。

《闪点》讲述闪电侠巴里·艾伦为拯救自己被谋害的母亲穿越时空改变历史，也改变了整个主世界的时间线。死在犯罪巷的人变为布鲁斯·韦恩，愤怒的父亲托马斯成了蝙蝠侠。托马斯不再担任医生，转而开设赌场和酒店，他没有不杀的戒条，已经干掉了大批罪犯，小丑是唯一的例外。布鲁斯的母亲玛莎因无法接受儿子的死精神失常成为小丑，这就是托马斯没有干掉小丑，每次只是把她扔进阿卡姆疯人院的原因。这次穿越也让DC与Vertigo和Wildstorm这两大子公司的宇宙融合，Wildstorm世界观中的超级战士骗徒（Grifter）得以与托马斯并肩作战。巴里试图恢复混乱的时间线，发动了又一次穿越，他来到蝙蝠洞，发现住在这里的人变回了布鲁斯，以为一切都恢复了正常。不过实际上，巴里没能将时间线完全恢复到《闪点》之前的状态，而是创造了一条与过去略有不同的新时间线。DC此后推出了52本刊物连载，被称为新52。所有的漫画旗号全部从1重新开始，包括《侦探漫画》和《蝙蝠侠》——这两本黄金时代的刊物历经三次重启但一直没有重置过期号，《侦探漫画》作为连载时间最长的刊物甚至已经累计到883期，新52是第一次期号重置。然而新52只是一次软重启，并没有彻底抹除之前的全部历史，DC的这次全体期号重置更像是市场营销手段。

这次重启的商业味道很浓，蝙蝠系连载是DC所有刊物中销量最高的，受重启的影响也较小，52本刊物中蝙蝠系占了足足四分之一，DC力捧蝙蝠的态度十分明显。戈登局长的家







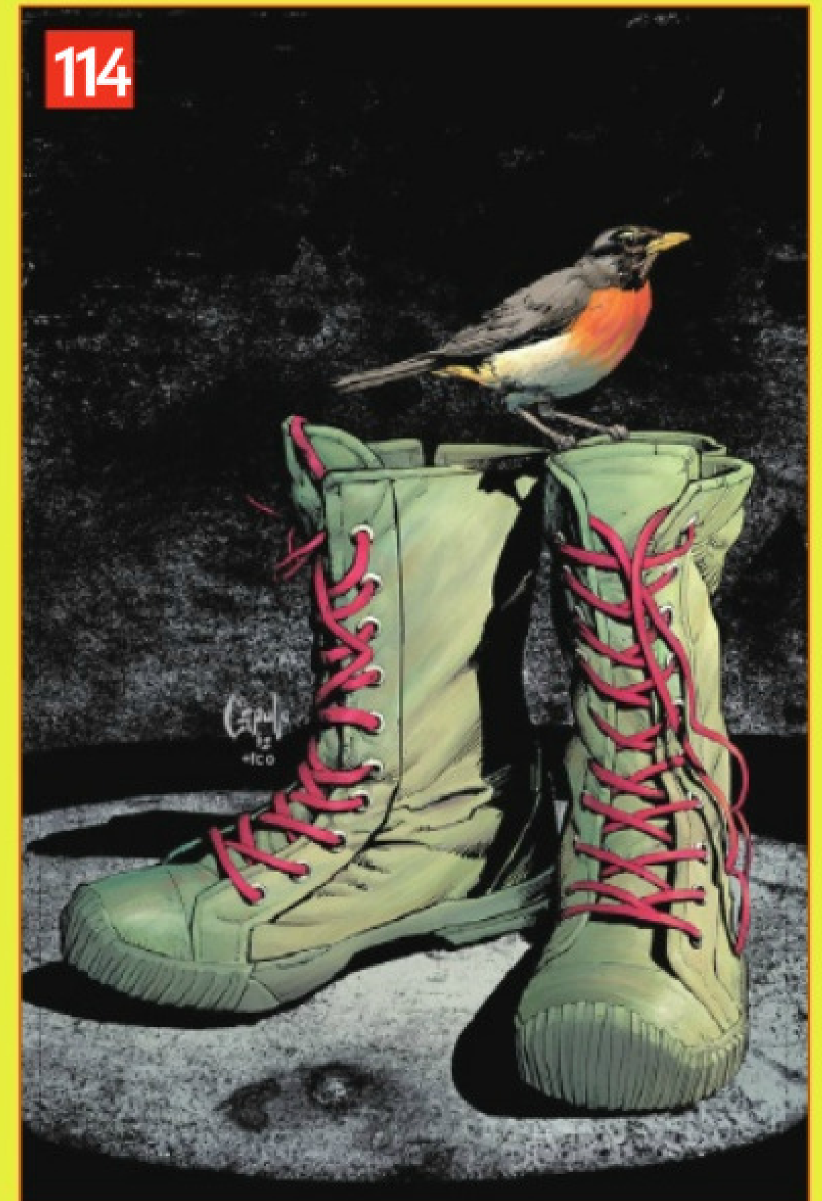


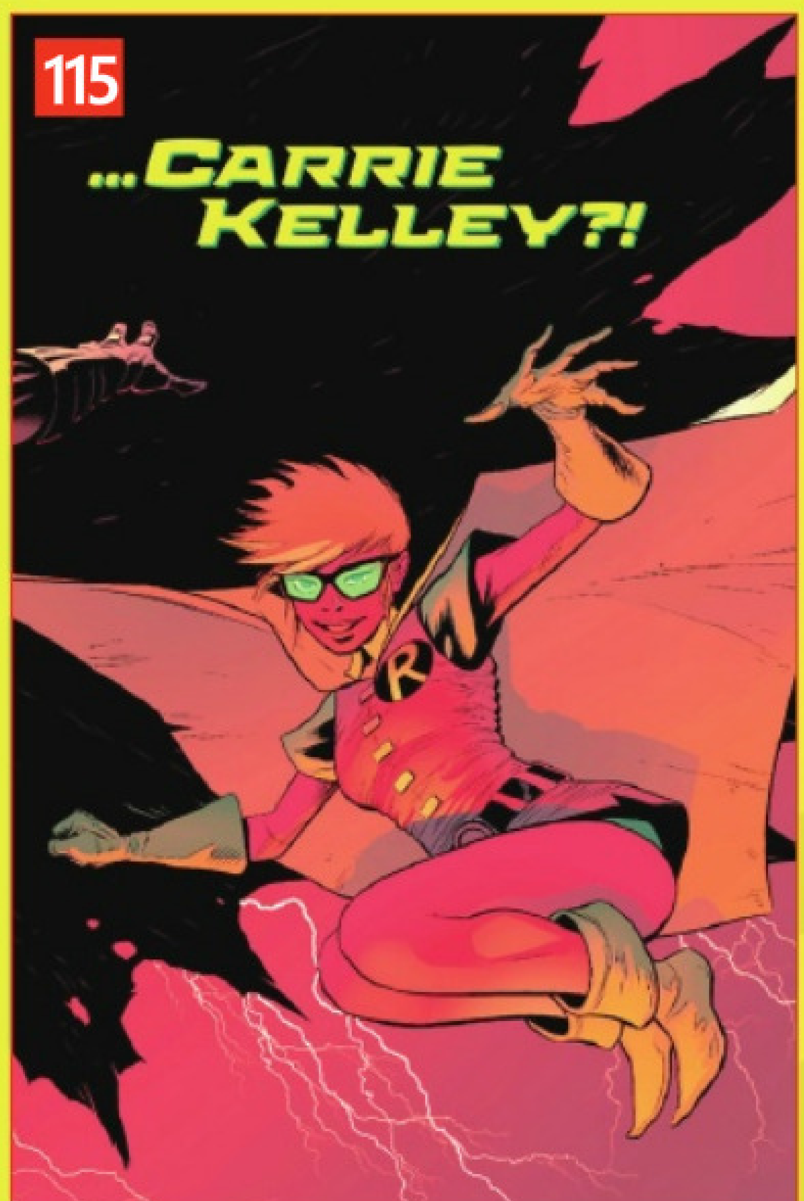



108.巴里在二度穿越后带上了托马斯的亲笔信，布鲁斯含着泪看完了这封信，知道父亲在另一个时间线里依然爱他
109.虽然芭芭拉·戈登站了起来，但她距离恢复到鼎盛期的实力还有一段时间，事业并不顺利
110.新52重启后，原本在少年泰坦的钢骨维克托·斯通成为了正义联盟的七巨头之一，取代了火星猎人的位置
111.《红头罩与法外者》让杰森·托德有了属于自己的连载，但作品的风格偏向科幻，与之前大相径庭
112.地球1的蝙蝠侠面具设计不同常见版本，露出了眼睛，这是为了让漫画中的人物看起来更加写实
113.海伦娜·韦恩在地球2担任罗宾，来到地球1后，她顶替了已死的海伦娜·贝蒂尼的身份

庭情况在这次重启中发生了变化，他没有与原配妻子离婚，芭芭拉则是他的亲生女儿，而非养女。通过神经植入手术，芭芭拉从轮椅上站了起来，重新担任蝙蝠女孩，不过她患有创伤后遗症，需要逐渐克服被小丑枪击造成的心理阴影。施耐德在主刊的连载《猫头鹰法庭》又是一个讲述哥谭过去的故事，其中出现了疑为布鲁斯胞弟的角色。DC近年的掌舵人乔夫·琼斯（Geoff Johns）与吉姆·李一起创作了《正义联盟——起源》，讲述了重启后联盟的成立故事。琼斯以重塑绿灯侠和闪电侠闻名，蝙蝠侠这种没有超能力的角色并不是他的最爱，布鲁斯依然是联盟的创始人，依然拥有过人的胆识和谋略，但他已经不再具备格兰特·莫里森时代那种外挂般的夸张智谋，这也是出于角色平衡考虑。这次重启后，杰森·托德也拥有了新的连载《红头罩与法外者》，他与绿箭的助手罗伊·哈勃（Roy Harper）以及迪克·格雷森的前女友——外星公主星火（Starfire）组成了新的三人队伍。杰森依然使用枪械作战，并不忌讳杀人，不过他与布鲁斯已经和解。他意识到，即使自己与布鲁斯对于打击犯罪有着不同的看法，也没必要争个你死我活，各走各的路便是。蝙蝠家族重新接纳了杰森，虽然他平时很少与家族成员一起行动，不过遇到重大事件，他也会响应布鲁斯的号召。

在新52的多元宇宙中，地球1（Earth 1）不同于白银时代的主世界地球一，是一个更为现实的世界。乔夫·琼斯创作了地球1的蝙蝠侠起源故事，布鲁斯母亲玛莎的娘家从凯恩变为了阿卡姆家族，阿尔弗雷德则成了一名当过陆战队的硬汉。


114


115
...CARRIE KELLEY?!


116
FOREVER EVIL
DC COMICS
24 $3.99
JUSTICE LEAGUE
THE NEW 52!
JOHNS
REIS
PRADO
ALBERT
FERREIRA


117


118


119


120
Gotham City Chronicle
BATKID
SAVES CITY


121


122

乔夫笔下的蝙蝠侠可以算作实力最菜但最真实的一位，这是一个比弗兰克·米勒的《第一年》更加现实的故事。另一个世界地球2遭到了达克赛德的入侵，布鲁斯光荣战死，布鲁斯与猫女的女儿海伦娜·韦恩流落到主世界。新52重启后，主世界的海伦娜·贝蒂尼已死，海伦娜·韦恩继承了她的名号，成为女猎手。除了新52的这次重启，对于国内读者来说，2011年DC的另一个重大举措是正式进入大陆市场。此前，译林出版社推出过一些DC漫画，但素质良莠不齐，也没有什么历史地位。这次世界图书出版社引进的作品则以影响力最大的名作为主，如弗兰克·米勒的永恒经典《黑暗骑士归来》和《第一年》，还有吉姆·李那部画面极端奢华的《缄默》，新52重启后的《正义联盟——起源》也被引进国内，未来还将出版《天国降临》和《猫头鹰法庭》，DC秉着新老作品兼备的方针，稳步挖掘大陆市场。进入2012年，新52重启的影响依然在继续，DC为全体刊物推出了第0期，再一次重新讲述角色的开端。之前的《正义联盟——起源》已经交代，新52的蝙蝠侠从出道至今只经历了5年时间，DC对之前的正史进行了一些压缩。第0期变化最大的角色是蒂姆·德雷克，他依然头脑冷静，聪颖过人，靠自己的推理就算出蝙蝠侠的真实身份，然而他不再是富家子弟，也没有担任过罗宾，而是直接以红罗宾的身份出道。

重启后，迪克·格雷森回归了夜翼的身份，布鲁斯再次成为了哥谭市唯一的蝙蝠侠，罗宾则依然由黛米安担任。虽然是亲生儿子，但布鲁斯与黛米安的相处远不如迪克那般融洽，毕竟二人是父子，而迪克和黛米安是兄弟。当父子合作渐入佳境时，黛米安却在《蝙蝠侠群英会》的连载中不幸牺牲。格兰特·莫里森将塔利亚塑造成了一个美狄亚式的角色，因为黛米安选择了蝙蝠家族而非刺客联盟，塔利亚拿出5亿美元悬赏黛米安的人头，连载以母子二人的双双死亡为结局，让布鲁斯经历了一场家破人亡的悲剧。莫里森在编写剧本时抱着与塔利亚类似的心态，黛米安是他创造的角色，他在离开DC前也要亲自带走这个角色。母子二人事后都遭遇了掘坟，对于拥有回春泉的刺客联盟，想要复活他们并非难事，不过DC也要照顾莫里森和广大读者的反应。杰森·托德从死亡到复活隔了17年，黛米安的复活就算用不了这么长的时间，也不可能太快。谁能成为下一任罗宾成为了读者关注的焦点，目前最热门的人选是嘉蕾·凯利，DC将这名《黑暗骑士归来》中的女罗宾引入正史，新52中的嘉蕾已经不再是弗兰克·米勒笔下的那名孩子，以更成熟的大学生身份登场，背景设定也与《黑暗骑士归来》有所不同，DC将在日后的连载中逐步揭示细节。

DC在2013年的招牌大事件是《永恒邪恶》（Forever evil），地球3的犯罪辛迪加入侵了主世界，三只正义联盟队伍则被囚禁在另一个空间，蝙蝠侠和猫女侥幸逃出包围，二人将与莱克斯·卢瑟等反派组队，合力对抗犯罪辛迪加。DC还举办了“恶役月”活动，让反派登上封面，重写他们的起源，这也是新52重启计划的一部分。斯科特·施耐德则在蝙蝠系刊物连载另一个大事件《零年》（Zero Year）。因为《第一年》在新52重启后被归类到地球31，失去了正史地位，DC决定在《零年》中重写蝙蝠侠的起源，从同伴到反派，大部分蝙蝠系连载都参与了这次大事件。DC承诺会在2014年让告密者史蒂芬妮·布朗等更多经典角色重返新52世界，并在《侦探漫画》上推出大事件《哥谭乌托邦》（Gothtopia），还会出版新的周刊《蝙蝠侠——永恒》（Batman Eternal）。这两部作品目前透露的信息很少，只有几张图片，素质究竟如何，还需要时间来告诉我们答案。2014年是蝙蝠侠诞生75周年，为了纪念1939年《侦探漫画》27期中蝙蝠侠的初次登场，DC将刊号重置后的新52《侦探漫画》27期变为75周年特刊，页码增加至104页，尼尔·亚当斯、弗兰克·米勒、保罗·蒂尼等名家都会在这一期献笔。此后，《侦探漫画》将交给曾负责新52《闪电侠》的布莱恩·布卡拉托（Brian Buccellato）和弗朗西斯·曼纳普（Francis Manapul）。二人承诺入乡随俗，不会把《闪电侠》那种光鲜亮丽的风格带入到《侦探漫画》中，哥谭是一个远比中心城更为阴森凝重的地方。二人想要再次把蝙蝠侠带回到暗夜侦探的本职上，加大推理和悬疑要素的比重，这也更符合《侦探漫画》的标题。

超级英雄漫画不只是商业产品，它还要承担社会责任，如果没有令人思考或激励人心的内涵，不论漫画的销量有多高，只要热潮一过，就会被人们遗忘。早在20世纪70年代，DC就明白这一点，今天的DC也不再局限于漫画中的虚拟世界，开始以各种方式帮助现实中的民众。2013年11月15日，为了鼓励一位5岁的白血病儿童，旧金山在这一天变为了哥谭市。这位名叫麦尔斯·斯科特（Miles Scott）的孩子正在经受化疗的痛苦，而他最喜欢的超级英雄是蝙蝠侠，为了让他如愿，在旧金山市长的支持下，全市共1.2万人为他举行了一次盛大的活动，斯科特戴上头盔，成为了蝙蝠小子，抓捕化妆为谜语人等反派的演员，《旧金山纪事报》在这一天变为了《哥谭市纪事报》，并将《蝙蝠小子击败谜语人勇救市民》设为头条新闻，连奥巴马也为孩子录制了一段鼓励视频。纽约市长打算为斯科特举办第二次活动，届时DC编辑部会把拍摄第一部蝙蝠侠电影时所用的徽章交给他作为纪念品，并将他的故事改编为漫画。DC还在2013年启动了名为“We can be heroes”计划，与多家全球性慈善组织合作，通过贩卖漫画、服装等周边筹集善款，该计划曾与著名的慈善游戏包Humble Bundle合作，以极为低廉的价格贩卖《蝙蝠侠——阿卡姆之城》等游戏，所得收入也会交给慈善机构。英雄并非遥不可及，只要能够让世界变得更好，不论是扮演谜语人的演员，还是提供善款的捐助者，人人都是英雄。P

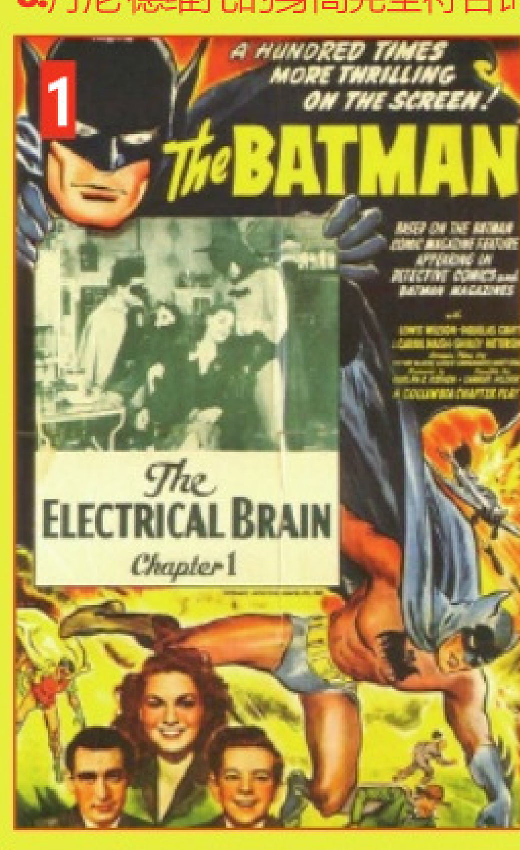
114.黛米安的死让布鲁斯再次陷入了当年杰森被小丑杀害后的悲愤中，迪克和猫女劝说他不要再纠结，走出阴影
115.嘉蕾·凯利这张身穿罗宾服的造型只是化妆舞会的打扮，如果她真的成了罗宾，八成会换一套新制服
116.《正义联盟》24期的封面，地球3的犯罪辛迪加，构图和成员阵容有意模仿第1期封面上的正义联盟
117.“邪恶是相对的”是《邪恶永恒》的主题之一，面对地球3的入侵，莱克斯·卢瑟等恶人也要挺身而出
118.《蝙蝠女孩》在《哥谭乌托邦》大事件中的封面，芭芭拉·戈登为何要换上这身白色的新装，目前尚不清楚
119.弗朗西斯·曼纳普在《闪电侠》中的画工为人称道，但要接手蝙蝠侠，他还要学习一些新的东西
120.蝙蝠小子手握报纸头版，迈克尔·基顿、克里斯蒂安·贝尔和本·阿弗雷克这三代蝙蝠侠主演都向孩子表示祝贺
121.《零年》重新讲述了布鲁斯周游世界回到哥谭后面临的问题，韦恩与凯恩两大家族的关系，以及小丑的起源故事
122.在《零年》中，哥谭面临百年一遇的特大暴雨，城市供电系统却遭遇瘫痪，这是个改变了蝙蝠家族很多人一生的夜晚

CHAPTER 2
电影篇

哥伦比亚公司在1943年推出了第一部蝙蝠侠电影，虽然是在大银幕上放映的作品，但本片的长度更接近于现在的连续剧，每集约17分钟，共15集。电影开拍时，珍珠港事件已经爆发，与当时的漫画类似，本片也将法西斯设定为敌人，反派是一名日本的怪博士，发明了能够将人变为僵尸的机器。本片的内容相当简单，唯一的亮点是先于漫画提出了蝙蝠洞的概念。1949年，哥伦比亚公司又推出了续作，同为15集的连续短片，也是廉价的低成本作品。直到1966年，亚当·韦斯特主演的电视剧才让蝙蝠侠和罗宾成为了美国家喻户晓的形象。当时正处于白银时代，电视剧走的也是搞笑路线，质量比起之前的两部电影高了许多。韦斯特拥有英俊的相貌和优雅的气质，虽然他的蝙蝠侠缺乏黑暗元素，但他成功演绎了布鲁斯这样一个风流倜傥的花花公子。作为铁杆漫迷，韦斯特对于蝙蝠侠这个角色可谓志在必得，为了拍摄电视剧，他甚至推掉了扮演007的邀请，随后邦德剧组才找到乔治·拉兹比（George Lazenby）接班。提起60年代，今天的人们只能想起肖恩·康纳利的007和亚当·韦斯特的蝙蝠侠，乔治·拉兹比的007成了被遗忘的对象，从这个角度来看，韦斯特也没什么损失。1966版的电视剧播放了3个季度共120集，并推出了一部电影。2003年，美国电视台还播出了一段名为《重返蝙蝠洞》的长片，让韦斯特等电视剧版的演员重新聚首。

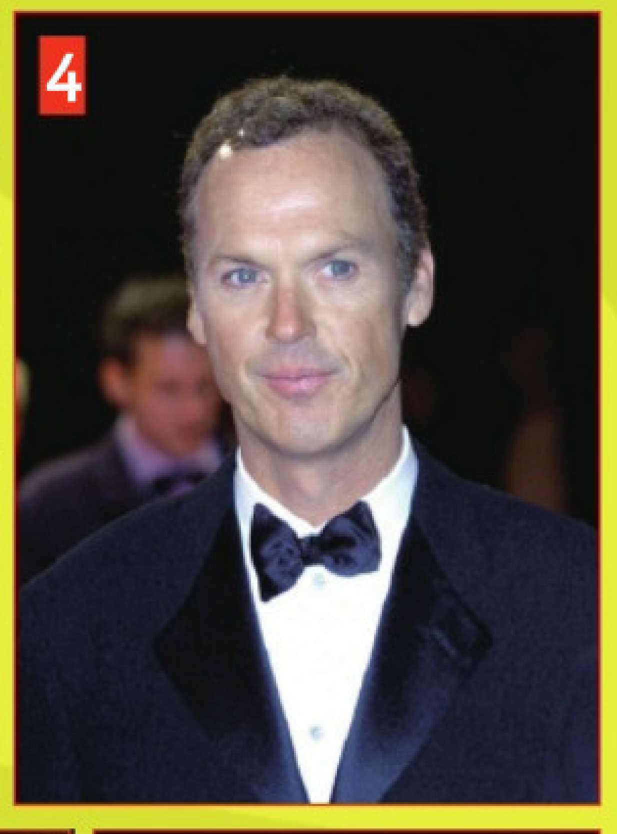
1966年的电视剧影响力基本局限于美国，真正让蝙蝠侠成为全球形象的是蒂姆·伯顿在1989年执导的电影。在电影上映之前，很多人对于导演选择迈克尔·基顿（Michael Keaton）表示反对，因为基顿之前出演的影片大都是喜剧，而这次的蝙蝠侠走的是黑暗路线。伯顿的选择自有其理由，一旦扣上面具。主角就只能通过眼睛和嘴部释放表情，基顿拥有一双鹰隼般锐利的眼睛，正符合要求。伯顿心中的布鲁斯则是一个内敛孤僻的形象，将愤怒深藏在心中，只有披上蝙蝠战袍时才会展现出令人恐惧的眼神，基顿很好地体现了这些特色。虽然本片提及了布鲁斯的童年，但这不是一部讲述蝙蝠

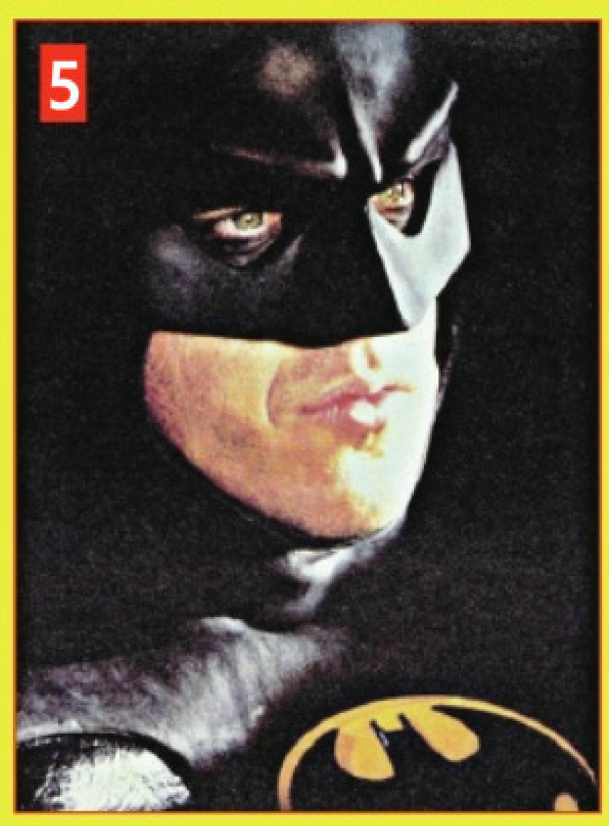
1.1943版的《蝙蝠侠》电影正如宣传海报所言，剧情更像是一部恐怖片，只不过以今天的眼光来看不够吓人
2.亚当·韦斯特拥有文学和心理学两个学位，英俊的相貌和潇洒的气质颇有英国绅士风度，成为了007的候选
3.虽然电视剧早已完结，但DC如今依然在推出基于电视剧改编的1966版漫画，角色造型也和剧中保持一致
4.蒂姆·伯顿心中的蝙蝠侠是一个内向、孤僻、带有一点神经质和居家男人味道的形象，迈克尔·基顿符合要求
5.迈克尔·基顿在饰演布鲁斯时显得非常低调，然而戴上头盔后那副锐利的眼神又让观众为之一震
6.尼科尔森和莱杰的小丑哪个更棒是争论不休的话题，相对而言，尼科尔森版的个性和造型更符合漫画
7.米歇尔·菲佛的这身猫女紧身衣把脸之外的部分包裹得严严实实，但事实证明，并不是露的越多才越好看
8.丹尼·德维托的身高完全符合饰演企鹅五短身材的要求，他在片中的演技没什么问题，但剧情安排略显重口味

















栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

侠出道的作品，主角在一开始便以经验丰富的形象登场。伯顿更擅长大片留白的叙事手段，他只需要让观众看到布鲁斯在年幼时失去了父母便足矣，至于他成为蝙蝠侠的具体过程，伯顿并不打算一五一十地详细阐述，只要给出了大方向，让观众自己联想就行了，这是一种情感上的冲击力和张力，不需要让观众看到全部过程也能体会。伯顿不喜欢对每一个细节、每一个矛盾都做出解释，电影的大方向并没有什么问题，即使缺乏详细的解释，剧情走向也比较流畅自然，观众接受了这种方式，并没有产生抵触心态，至少本片对于主角的着墨已经够多，后来的三部续集把重心都放在了反派上，蝙蝠侠反倒更像是配角。

比起上映前争议连连的迈克尔·基顿，人们对于老戏骨杰克·尼克尔森扮演小丑都没什么意见，小丑的疯狂、残暴、幽默与滑稽，都被尼克尔森演绎地惟妙惟肖。但出人意料的是，伯顿改写了剧本，把杀害布鲁斯父母的罪名安在了小丑头上，并让蝙蝠侠在结局中干掉了小丑，把整个剧情诠释成一个简单的复仇故事，完全违背了漫画多年来深厚的主旨。在《致命玩笑》中，是蝙蝠侠害得小丑落入了酸液池，对于这个敌人的诞生，他也负有一定的责任，并抱着愧疚的心态。伯顿将小丑变成了杀害布鲁斯父母的凶手，二者的关系变得极为单纯，虽然蝙蝠侠害得小丑毁了容，但他没有丝毫的愧疚，因为小丑谋害了他的父母。伯顿的蝙蝠侠更接近1939诞生时那个心狠手辣、有仇必报的早期形象，电影虽然有计算机这样的现代设备，不过整体的基调依然是30年代的风格。伯顿本人也表示，他看的漫画很少，不在乎“不杀人、不开枪”这类戒条，他选择蝙蝠侠主要出于哥特式的黑暗风格，这也是他多年来一直推崇的基调。多年后的克里斯多夫·诺兰则走上了正好相反的路线，诺兰极为注重精神世界，却完全抛弃了表面上哥特式黑暗的包装，两位大导演最后都把蝙蝠侠拍成了自己的个人电影，谁都没能完全重现漫画的全部风范，这也是一个比较遗憾的地方。

伯顿的第一部蝙蝠侠电影只用4800万美元的预算就在全球赚取4亿美元的票房，如此傲人的成绩让华纳在续集《蝙蝠侠归来》中给予了伯顿更大的自由。本片一口气引入了三个新的主要角色，8名女星为了饰演猫女争的头破血流，其中米歇尔·菲佛为了演好这个角色而参加了长期的拳击训练班，这一优势让她最终胜出。菲佛在片中的身手矫健，打起来毫不拖泥带水，在面具之下，她饰演的赛琳娜·凯尔也极具韵味。正是因为菲佛的出演深入人心，同期的《蝙蝠侠——动画系列》也反常地将猫女从黑发变为金发。企鹅则交给了丹尼·德维托，他是一名身高只有1米52的意大利人，剧组只要通过化妆赋予他又长又尖的鼻子，就能得到令观众满意的效果。野心富豪麦克斯·史瑞克则是电影的原创角色，由充满哥特风面孔的著名演员克里斯多夫·沃肯扮演，伯顿加入这个角色是



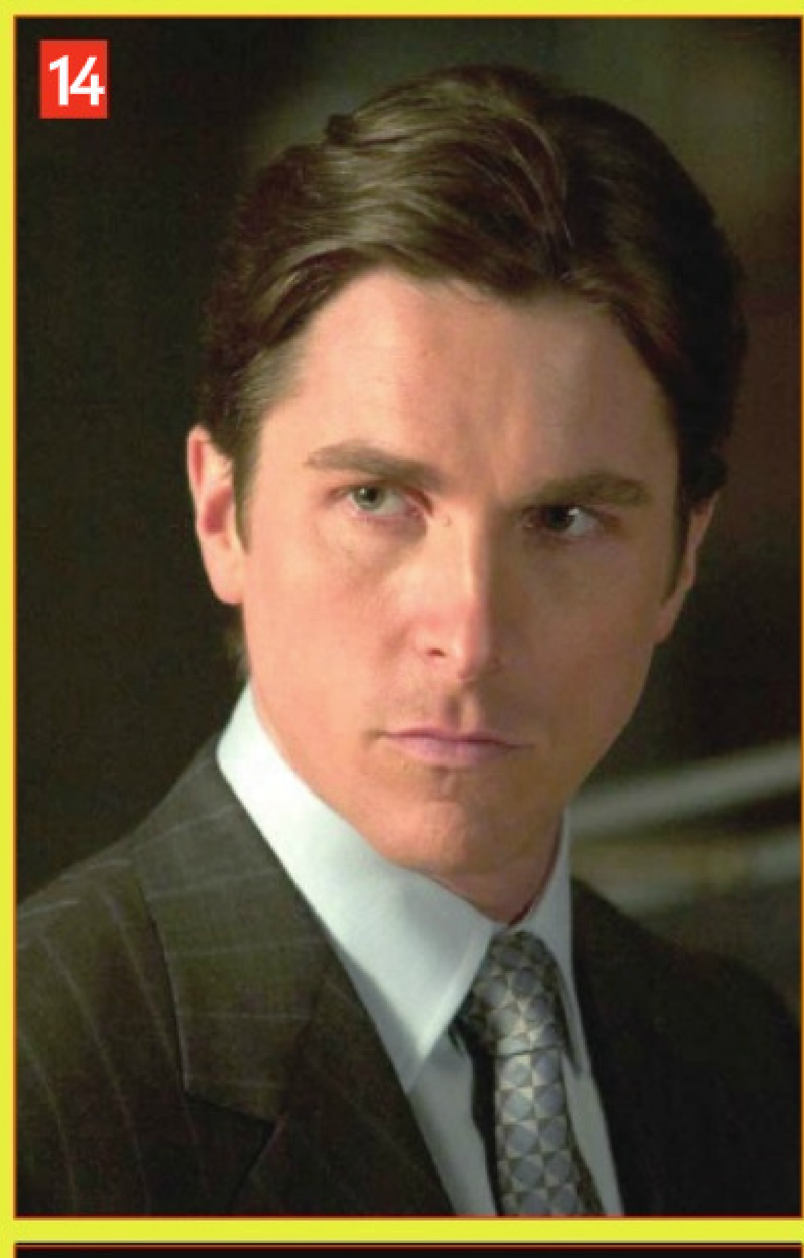


9.虽然华纳用大把大把的钞票砸了一个全明星阵容，但《永远的蝙蝠侠》其实全靠金·凯瑞一个人在硬撑
10.漫迷曾不解，为何贝恩这么大牌的反派却没有出现在这张海报上，从电影院走出后，他们终于明白了原因

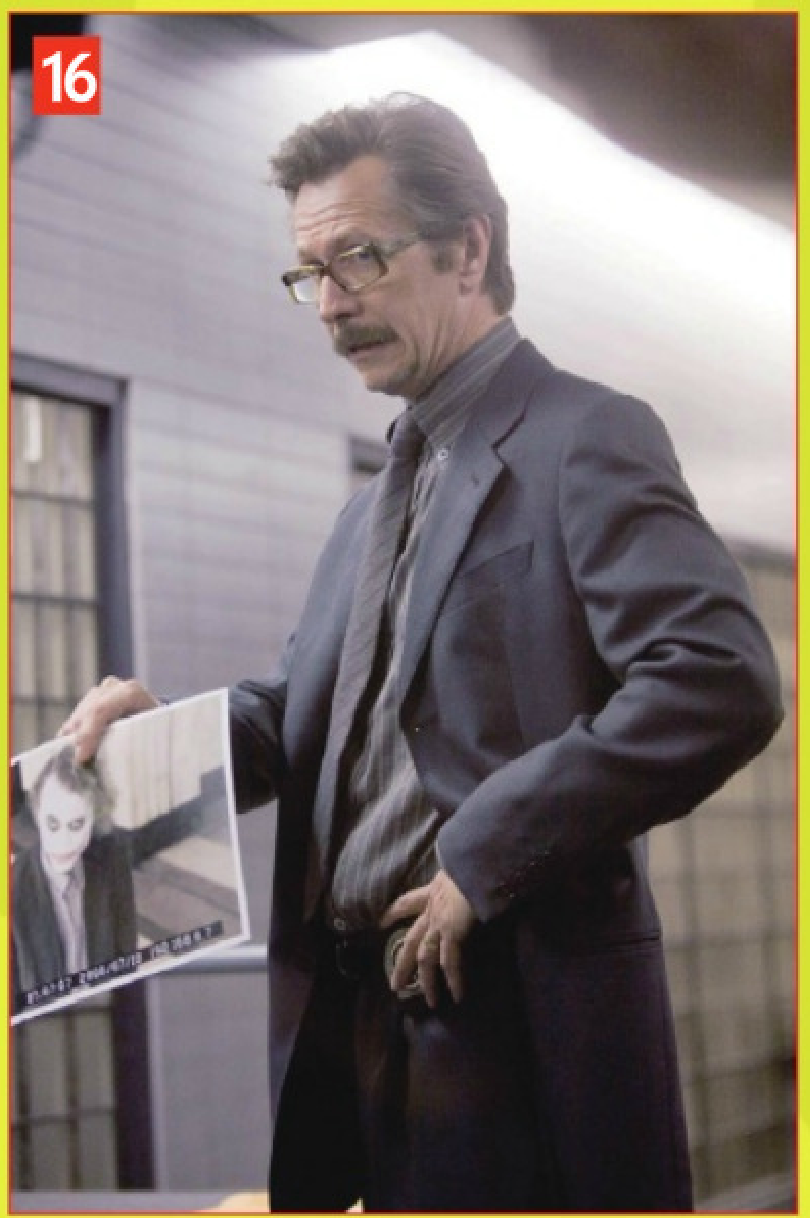

11


12
HALLE BERRY
EST
CATWOMAN
DÈS LE 1ER SEPTEMBRE AU CINÉMA

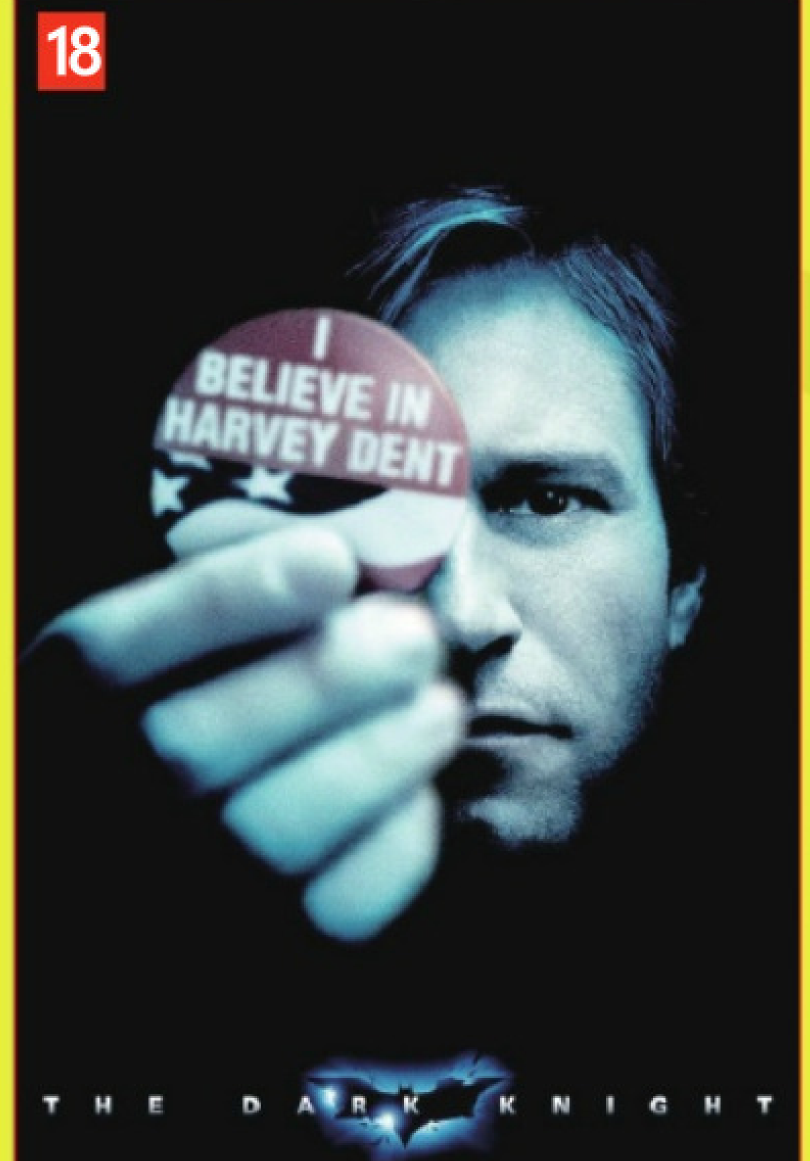

13


14


15


16


17
JOKER


18
I
BELIEVE IN
HARVEY DENT
THE DARK KNIGHT


19

11.金·凯瑞饰演的角色不像谜语人，更像是变相怪杰或神探飞机头，换句话说，他演的是他自己
12.从某种程度上讲，《猫女》比《蝙蝠侠与罗宾》更悲剧，后者天天被人喷，前者已经彻底被遗忘，连喷的人都没
13.诺兰其实一开始打算让基利安·墨菲当主演，但他在试镜时的表现过于阴柔，诺兰只得安排他去演稻草人
14.客观来说，克里斯蒂安·贝尔是一位杰出的演员，但他在其他影片中演过很多更有趣，更传神的角色
15.连姆·尼森饰演的拉斯阿古没有了漫画中的回春泉，失去了长生不老和死而复生的能力，靠另一个替身隐瞒身份
16.加里·奥德曼演腻了反派，戴上局长的眼镜，完美还原了漫画《第一年》中戈登的形象，可谓惊喜
17.莱杰在化妆方面下的功夫没有尼科尔森那么多，但他要的就是这股毛糙味，配上更阴冷的表演，给观众不同的感觉
18.只看电影，双面人在片中的堕落过程略显突然，丹尼斯·奥尼尔为电影编写的前传小说交代了更多背景细节
19.汤姆·哈迪为了贝恩演得很卖力，拿出了应有的力量和压迫感，但剧本的失误毁掉了这个反派应有的地位

为了增加影片的深度。前作的小丑是万恶之源，大部分矛盾都可以归结到他的头上，至于剧情则可以简单概述为两个怪胎的对决（伯顿原话）。《蝙蝠侠归来》就复杂得多，新增的三个对手都不是传统意义上的反派，三人陷入纠缠不清的社会关系，跳出了黑白分明的俗套，论剧情深度，本作远高于前作。然而，伯顿的个人风格在片中过于明显，充满了重口味镜头，麦当劳因此取消了联动的欢乐儿童餐，华纳高层也没想到片子会拍成这个样。《蝙蝠侠归来》各方面都比前作有所进步，但已经脱离大众化路线，票房也因此下滑至2.6亿。

3年后的《永远的蝙蝠侠》更换了制作班底，蒂姆·伯顿仅担任制片，导演变为乔·舒马赫，迈克尔·基顿为了追求更有趣的角色，谢绝了华纳高达1500万美元的片酬，把披风让给了万·基默（Val Kilmer）。舒马赫对于如何拍一部蝙蝠侠的电影心里没底，他只能尽量模仿之前的作品，导致谜语人和双面人这两个新的反派沦为了小丑的翻版，和漫画原著中的形象大相径庭。金·凯瑞饰演的谜语人更像是变相怪杰，并没有体现出这个角色高超的智慧，而双面人的两面性在片中也浮于表面，观众只能看到汤米·李·琼斯在饰演一个嬉皮笑脸的疯癫角色。舒马赫对伯顿的模仿仅限于场景和服装风格，在骨子里，《永远的蝙蝠侠》更像1966年的电视剧，表面的黑暗掩盖不了喜剧片的内核。加入罗宾这一角色正是为了向电视剧靠拢，妮可·基德曼饰演的原创女主角则向观众诠释了一个喜剧化的逻辑：布鲁斯有时也会穿上披风借职务之便泡妞。靠着群星荟萃的大牌阵容，本片的票房提升至3.36亿美元，但观众对电影的评价并不高，最多把本作视为一个还算好看的喜剧，抱着凑个热闹的心态走进影院。豪华的班底并没有起到真正的作用，片子几乎全靠金·凯瑞一人在撑场子，连大部分场景都被刷成了绿色，如果没有谜语人，电影的票房恐怕会直线下跌。可惜华纳的高层只看到了更高的票房，看不到隐藏的危机，殊不知，本作的票房提升不过是回光返照罢了。

1997年的《蝙蝠侠与罗宾》成了华纳永远的噩梦。舒马赫在邀请大牌演员的同时继续在场景和道具方面投入巨资，预算猛增至1.25亿美元，但在剧情如此滑稽无聊的情况下，再壮观的场景、再大牌的明星也挽救不了本片的命运。乔治·克鲁尼很好地表现出布鲁斯文质彬彬的一面，却演不好蝙蝠侠。新增的蝙蝠女孩存在感完全不及罗宾，更像是个凑数的角色。三名反派里只有乌玛·瑟曼的毒藤女尚算及格，施瓦辛格的急冻人从高智商的科学家变成了没逻辑的蠢材。最令人大跌眼镜的是贝恩，摔跤手罗伯特·斯文逊（Robert Swenson）的体型符合贝恩的要求，编剧却把这名智勇双全的劲敌变成了毒藤女的哈巴狗，连句完整的话都不会说，更谈不上什么智谋。前作也是一部烂俗的电影，不过至少还算好笑，本作就算是当成喜剧也不合格。乔治·克鲁尼在开拍前一口气签下了三部蝙蝠侠电影的合同，但本片票房惨败，华纳也取消了续作计划。此后的六年时间里，华纳没有再为DC推出超级英雄电影，漫威的《X战警》和《蜘蛛侠》声名鹊起，DC却只拿出哈莉·贝瑞的《猫女》应战。这部2004年的电影与漫画几乎没有联系，蝙蝠侠甚至完全没有出场，新的猫女装设计相当失败，剧情也不知所云，比起《蝙蝠侠归来》里的猫女差了十万八千里，再一次被归类为大烂片。

乔·舒马赫已经把蝙蝠侠电影带进了死胡同，华纳最终决定让克里斯多夫·诺兰在2005年的《侠影之谜》中来一次重启，彻底抹掉之前四部影片的设定，从头再来，正因如此，将本片称为《蝙蝠侠前传》或《蝙蝠侠5》都是错误的。与之前的漫画和电影不同，《侠影之谜》的布鲁斯并没有在父母倒下后就决定化身为蝙蝠侠，他又过了十几年的普通生活。此时的布鲁斯思想单纯，他一心想让凶手乔·齐尔偿命，但齐尔却死于黑帮老大科曼·法康尼的部下之手，让他失去了亲自复仇的机会。此后，他才逐渐将目标从报复凶手变为拯救哥谭。不同于伯顿那种大片留白的叙事手段，诺兰更喜欢对一切细节都给出解释，观众直到影片开始一个小时后才看到布鲁斯戴上蝙蝠侠的面具。很多人抱怨《侠影之谜》的节奏略显拖沓，实际上诺兰在片中交代这么多东西是为了给续作做铺垫，整个矛盾在第一部电影中并没有完全展开。恐惧是本片的关键词，稻草人和拉斯阿古通过幻觉毒气制造混乱，布鲁斯则征服了恐惧，将其化为自己的武器打击罪犯。就连谋杀布鲁斯父母的乔·齐尔也是出于恐惧才选择开枪，托马斯始终保持着镇定，反而是齐尔在不断颤抖，毕竟不论如何虚张声势，他也只是个毛贼。万物皆有恐惧，越凶的东西怕的越多，托马斯的这句话，可谓本片剧情的最佳概括。

早在戴上面具之前，克里斯蒂安·贝尔就凭借《美国精神病人》中的“揍人侠”（Bateman）证明了自己的演技，他在片中生动演绎了布鲁斯的迷茫和纠结，但披上战袍后的表现不够出色，沙哑的嗓音过于刻意，没有伯顿版的迈克尔·基顿和动画中的凯文·康罗伊（Kevin Corony）那般自然。片中引人注目的另一位大牌是出演拉斯阿古的连姆·尼森，漫画中的拉斯阿古并非布鲁斯的师傅，电影将蝙蝠侠的一个导师亨利·杜卡德（Henry Ducard）和拉斯阿古合并为一个人，因为诺兰拒绝在电影中加入超能力，拉斯阿古也无法通过回春泉复活。布鲁斯穿上披风后的剧情大都改编自弗兰克·米勒的《第一年》，算得上是一部本分的蝙蝠侠电影。诺兰对于CG并不感冒，他更喜欢使用微缩模型，只有在迫不得已的情况下才会求助于电脑技术，这样可以尽量保证画面质感。对于本片的布景和追车戏，观众基本表示满意，令人不爽的是糟糕的肉搏场面，镜头切换过于零碎，让人几乎看不清过程和细节，好在续集改善了这一问题。《侠影之谜》获得好评





20.安妮·海瑟薇版的猫女换上了一套类似凯夫勒的新装，比米歇尔·菲佛的皮衣更具现代感
21.诺兰在《钢铁之躯》中只担任编剧和制片，不是导演，超人这一题材和蝙蝠侠也没有可比性

后，华纳高层希望《超人归来》也能成功，这样他们就可以向诺兰施压，要求诺兰在续集中加入超能力，与超人融合世界观。但《超人归来》的票房和评价都低于预期，诺兰坚持在蝙蝠侠电影中采用独立世界观。虽然诺兰的三部曲取得了辉煌的成功，然而三部曲完结后，这个世界观也就完结了，不存在扩展性。

因为《侠影之谜》完成了矛盾所需的全部铺垫，扔掉包袱的《黑暗骑士》具备了绝佳的节奏感，全片毫无冷场，从头到尾充满了高潮，如同过山车般刺激。本片的动作场面远比前作出色，诺兰还使用胶片IMAX摄影机收录了30分钟的震撼桥段。《黑暗骑士》成为了2008年的全球级社会现象，观影热潮一直持续到本片下线为止，华纳最终获得了10亿票房，在2D时代，10亿美元是其他超级英雄电影想都不敢想的数字，《黑暗骑士》却创造了奇迹。希斯·莱杰在出演前曾饱受质疑，很多人不相信这位断背山的主角能够演好小丑这样一个邪恶疯狂的角色，但莱杰最终拿出了令人吃惊的表现。诺兰在剧本中去掉了搞笑元素，创造了一个恐惧远大于滑稽的小丑形象，虽然不符合原著，却依然令人难忘。阿伦·艾克哈特饰演的双面人毫无疑问胜过《永远的蝙蝠侠》中那个蹩脚的形象，成为了本片不可或缺的角色。《侠影之谜》的编剧由大卫·高耶一个人担当，诺兰只负责修饰剧本细节，而在《黑暗骑士》中，诺兰本人也是编剧。虽然他从《致命玩笑》和《漫长的万圣节》等漫画中取了不少经，但整体来看，《黑暗骑士》更像是一部诺兰的个人作品，而非蝙蝠侠电影，这种趋势在续集中更加明显。《黑暗骑士》是一部在高潮中开始，在高潮中结束的电影，人们震惊于恪守不杀原则的蝙蝠侠居然担起了谋杀的污名，更为戈登局长的两难立场而痛心，整个影片就此戛然而止，留给观众一个回味无穷的结局。

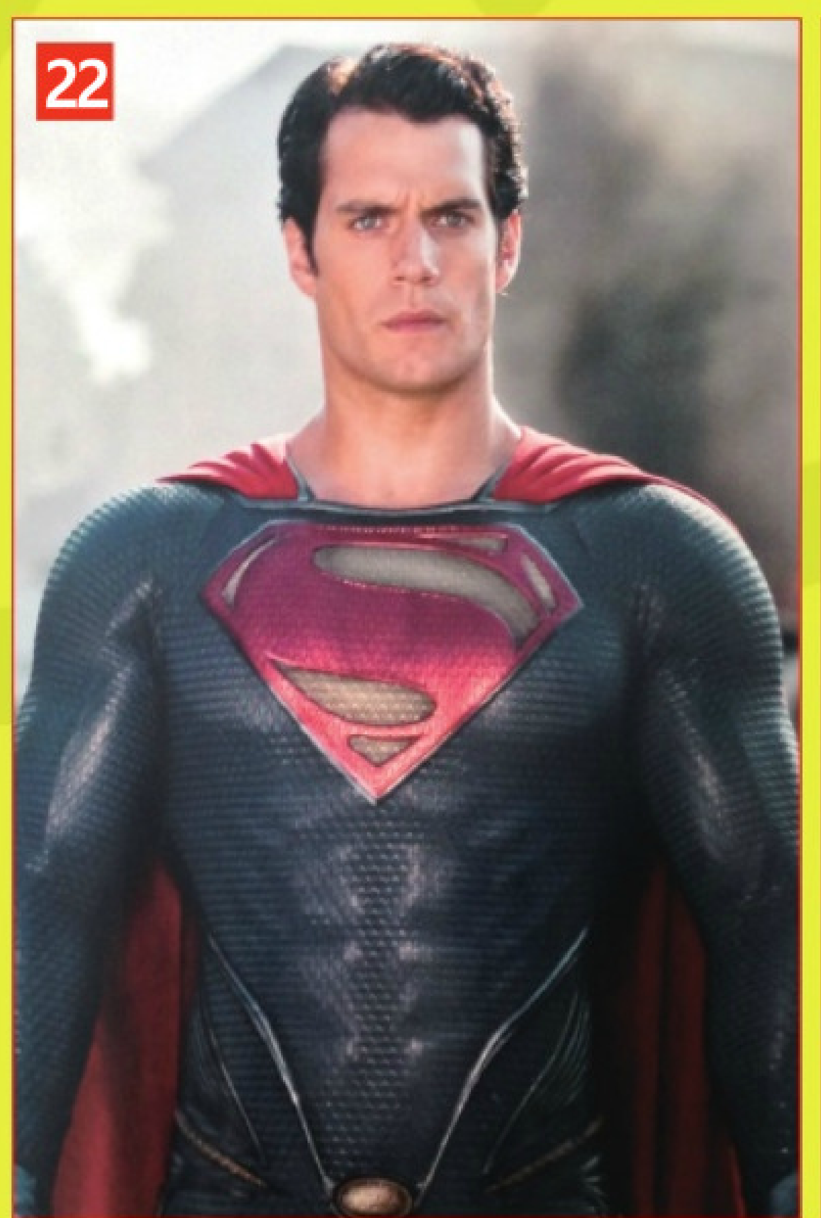
但作为续集的《黑暗骑士崛起》必然要拾起前作扔下的包袱，包袱一旦处理不好，就成了负担，导致本片开头的60分钟又回到了《侠影之谜》那种缓慢的节奏。新增的演员都非常卖力，汤姆·哈迪的贝恩明显强过《蝙蝠侠与罗宾》中的傻瓜，安妮·海瑟薇的猫女和米歇尔·菲佛的猫女哪个更出色是见仁见智的问题，但二者显然都比哈莉·贝瑞版更好。诺兰曾表示不希望看到罗宾这种少年助手把电影变成儿童片，不过约瑟夫·戈登饰演的约翰·布莱克在本质上就是一名把三代罗宾的特点融合到一起的角色，只是年龄更大。剧组则将胶片IMAX部分扩展到破天荒的一个小时，让观众过足了眼瘾。然而本片的剧本明显失控，在之前的两部作品中，诺兰和高耶对漫画原著进行了一定更改，然而每次更改都是为了让剧情更符合主旨，而本片夺走了贝恩越狱的壮举，将这一事迹安在了塔利亚身上，反而大幅削弱了贝恩的地位，让这个反派被击败时观众无法体会到成就感。诺兰的胃口实在太大，本片取材自《黑暗骑士归来》《骑士陨落》和《无人之地》，光是把这三个大部头融合在一起就不是一个轻松的工作，诺

兰居然还想加入《双城记》的要素，就算本片长达165分钟，想要表达这么多东西也不够用，造成电影节奏失衡，头重脚轻。客观地说，不论从哪方面来看，《黑暗骑士崛起》都算不上一部烂片，但作为续集，它显然没有达到前作的水准。

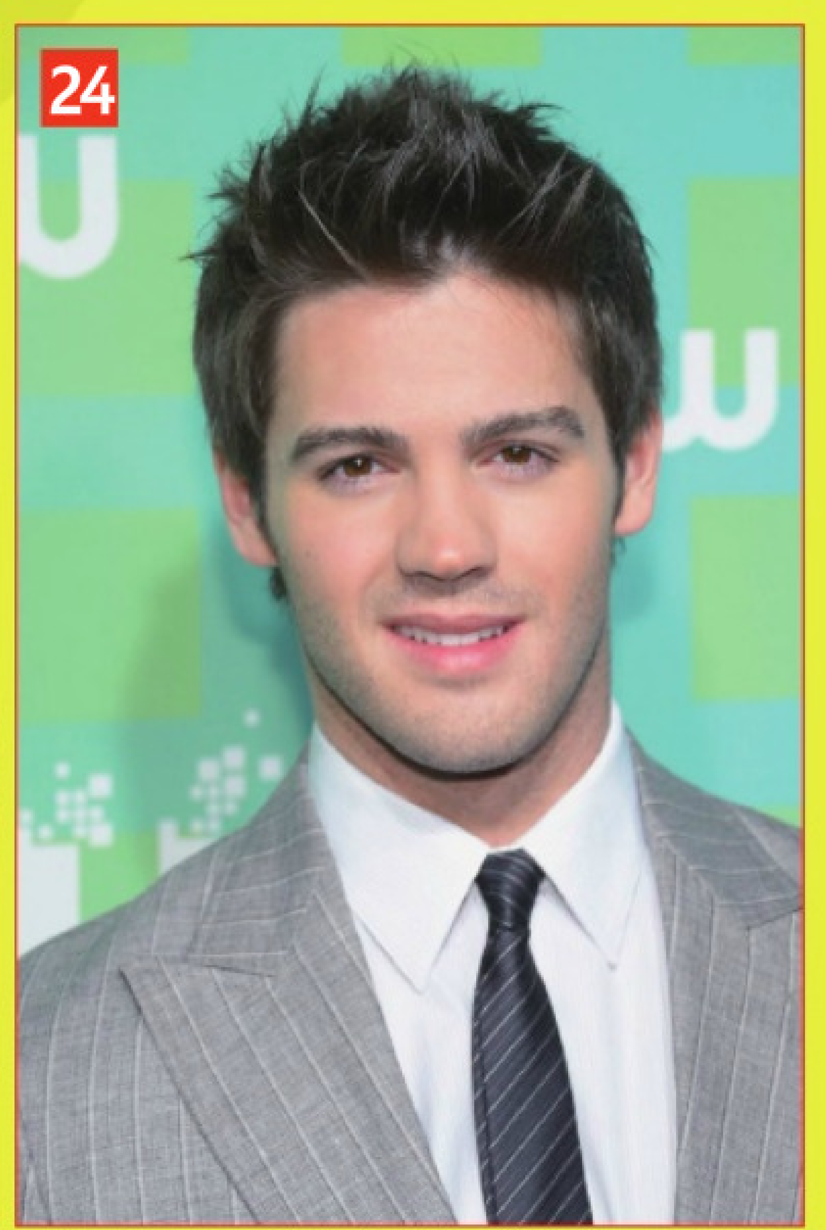
《黑暗骑士崛起》的票房显然受到了枪击案的影响，最终成绩只比前作高出8000万，和《复仇者联盟》相差4亿。然而不要忘了，《黑暗骑士崛起》是一部只有2D版本的电影，票价较低，再加上片长多了20分钟，放映次数也要比《复仇者联盟》少，票房更低是正常的，一部2D电影能够获得这样的成绩并不算差。但漫威的复仇者计划第一阶段已经完毕，而DC的英雄依然处于单打独斗状态，扛鼎的诺兰三部曲也结束了，想要在大银幕上对抗漫威，就必须采用类似的组队策略。之前的电影版《绿灯侠》曾试图建立DC的电影版世界观，但票房和评价都遭遇失败，华纳将目光再次转向超人。诺兰明确表示，自己不会再执导蝙蝠侠电影，对于其他英雄也不感兴趣，不过可以考虑其他职位。在2013年的《钢铁之躯》中，诺兰仅担任编剧和制片人，导演交给了以电影版《斯巴达300勇士》和《守望者》闻名的扎克·施耐德。《钢铁之躯》的剧情存在难以忽视的硬伤，但它的战斗场面做得相当不错，充分体现了超人这一级别的强者应有的速度和力量感，华纳特意找来曾在DC的动画长片中有上佳表现的杰·奥利瓦（Jay Oliva）担任战斗场面的分镜，最终的效果令人满意。《钢铁之躯》的风格介于《黑暗骑士》和《复仇者联盟》之间，一方面，这是一部有超能力的电影，另一方面，它的气氛并不像漫威的电影那样虚幻而轻松，显得更加凝重。导演扎克·施耐德的看法非常明确：本片就算失败，也不会是因为模仿漫威而失败，华纳需要不同的路线。

《钢铁之躯》毁誉参半，但不论是票房还是评价，它都比2011年的《绿灯侠》好得多，DC融合各英雄的电影世界观也终于艰难起步，下一部作品是2015年的《蝙蝠侠对超人》，这只是一个暂定名，目前确定蝙蝠侠会由本·阿弗雷克出演。很多观众对此表示质疑，因为阿弗雷克曾经拿过多个金酸梅奖，但那已经是多年前的事情了。实际上，不论是迈克尔·基顿饰演的蝙蝠侠，还是希斯·莱杰饰演的小丑，在上映前都饱受质疑，然而二者的最终表现都让观众信服，阿弗雷克版蝙蝠侠究竟如何，还要等到2015年才能盖棺定论。其实阿弗雷克也算和DC有缘，他在2006年的电影《好莱坞庄园》中演绎超人电视剧演员乔治·里夫之死，凭借此片拿到了威尼斯电影节影帝。饰演蝙蝠侠并非阿弗雷克的要求，而是导演扎克·施耐德的提议，阿弗雷克认为自己已经41岁，不适合再拍激烈的动作片，施耐德向他解释，新作中的蝙蝠侠是一个比超人更年长、更成熟、出道更早的形象，而非年轻小伙，阿弗雷克这才同意参演。《蝙蝠侠对超人》的上映时间定为2015年7月17日，比《复仇者联盟——奥创世纪》晚两个半月，但两部电影的票房和评价孰高孰低，势必成为众人关注的焦点。在本片表现顺利的情况下，华纳才能推出《正义联盟》及其他英雄的个人电影。

DC在电影方面已经落后漫威一大圈，不过在电视剧这边，DC占有领先优势。《超人前传》播了整整十年，成为了最长的电视剧，在其完结一年后，DC又推出了《绿箭》。电视剧版《绿箭》不论是角色造型还是剧情风格都与新52之前的漫画大相径庭，反而更接近诺兰的蝙蝠侠电影，夜翼、女猎手、死亡射手（Deadshot）、刺客联盟等蝙蝠系的人物和组织也在电视剧中登场。在漫威的《神盾局特工》开播后，DC决定筹备更多的电视剧，包括《闪电侠》《时侠》（Hourman）《康斯坦丁》及《哥谭》。福克斯电视台的《哥谭》剧情类似十年前的漫画《哥谭重案组》，以戈登局长和其手下的警探为主角，观众可以看到经典的反派人物，但戈登的扮演者不再是加里·奥德曼，不出意料的话，剧情也不会和诺兰的电影有任何关系。因为本剧的时间设定在蝙蝠侠正式出道前，蝙蝠侠本人不会在剧中登场，《哥谭》预定于2014年开播。P







22.新52重启时超人去掉了外穿的红色短裤，就是为了配合电影，剧组希望拿出一套更有现实感的服装
23.从脸型方面讲，本·阿弗雷克较宽的下巴符合动画和漫画中人们对蝙蝠侠多年来的认知，算是个先天优势
24.史蒂夫·麦克奎恩确定会在电视剧《绿箭》中饰演夜翼，为此他正在健身教练的指导下努力锻炼肌肉

CHAPTER 3
动画篇

第一部蝙蝠侠动画是白银时代的《蝙蝠侠的冒险》，在青铜时代，DC又推出了《超级朋友》（Super Friends），这是一部组队式的动画，蝙蝠侠和罗宾与超人及神奇女侠一起登场。因为年代久远，这两部作品风格比较低龄化，剧情也经不起推敲，进入黑暗时代，观众想要的是更加成熟的动画。布鲁斯·蒂姆在20世纪80年代进入动画界，为《希瑞》《希曼》《特种部队》等国人相当熟悉的动画做过背景，他在华纳参与的第一部作品是兔八哥和达菲鸭动画《乐一通》的衍生作品《迷你乐一通》。蒂姆·伯顿的蝙蝠侠电影走红后，华纳准备推出新的蝙蝠侠动画，布鲁斯·蒂姆不负众望，在1992年推出了划时代的《蝙蝠侠——动画系列》。本作延续了伯顿电影那种独特的黑色基调，制作组故意使用黑纸而非惯用的白纸进行作画，为整个画面蒙上了一层哥特式的昏暗，完美契合了蝙蝠侠的主题，配乐也采用了与电影中丹尼·艾夫曼（Danny Elfman）相同的风格。但在角色塑造方面，本作与伯顿版的区别较大，蝙蝠侠依然遵守不杀人的戒条，收到了漫画读者的好评。动画走的是40年代侦探小说的风格，基调相当成熟，故事涉及美国社会的方方面面，主角的两个搭档迪克·格雷森和芭芭拉·戈登也不再是孩子，而是上大学的成年人。因为蝙蝠侠的起源在漫画、电影、电视剧中已经展现了无数次，本作暂时跳过了这一部分，让蝙蝠侠直接以成熟的形象登场。本作的战斗场面极为流畅，帧数是同期美国动画的三倍，充分展现了华纳财大气粗的实力。

蝙蝠侠拥有DC旗下所有英雄中最豪华的反派阵容，本作浓缩了漫画连载五十多年来的精华，主要角色尽数登场，保罗·蒂尼等编剧重新演绎了这些历史悠久的反派，使其更具信服力和感染力，很多设定被逆输入到漫画世界。急冻人就是最好的例子，蒂尼将他从一名疯癫的科学家变为了孤独的痴情男子，让观众为之动容。小丑的女友哈莉·奎恩（Harley Quinn）和尊敬蝙蝠侠的女警蕾妮·蒙托亚是动画的原创角色，因为人气较高，也被引入漫画世界，托蒂尼的福，前者还在近年的游戏中大出风头。

在蒂尼的笔下，正反两派都没有脸谱化的角色，剧情极具深度，黑暗的基调下也蕴含着光明，这是一部讲述人性的动画，善与恶都是人性的一部分。出色的配音也对角色塑造起到了至关重要的作用，凯文·康罗伊（Kevin Corony）至今仍被公认为蝙蝠侠的最佳配音，毫不夸张地说，他拥有布鲁斯·韦恩的灵魂。与他演对手戏的人则是曾在《星球大战》中担任卢克·天行者的马克·哈米尔（Mark Hamill），哈米尔配音的小丑完全“堕入了原力的黑暗面”，将非理性的滑稽和疯狂演绎到极致。二人就此成为了蝙蝠侠和小丑最经典的配音人选，一配就是20年。

蒂尼还擅长挖掘那些让观众会心一笑的情节，他基于佐罗和魅影创造了灰色幽灵（The Gray Ghost）这一剧中剧。在片中，儿时的布鲁斯是灰色幽灵的忠实观众，在他成为蝙蝠侠后，灰色幽灵的扮演者西蒙·特伦特（Simon Trent）已经成为过气演员，生活陷入困顿，甚至被奸人所害。在蝙蝠侠的鼓励下，特伦特重新穿上了灰色幽灵的制服，二人一起将罪犯绳之以法，特伦特也恢复了自信，重新成为演艺圈的红人，焕发了职业生涯的第二春。为灰色幽灵配音的人正是1966版电视剧的蝙蝠侠扮演者亚当·韦斯特，令老观众热泪盈眶。对于蝙蝠侠的个人生活，蒂尼也着墨颇深，除了猫女和塔利亚等老情人之外，本片还将女魔术师扎塔娜设定为布鲁斯的旧识。扎塔娜虽然是DC的老牌角色，不过她在之前与蝙蝠侠并没有交集，只是一名外人。当时保罗·蒂尼正在现实中的职业女魔术师米斯蒂·李（Misty Lee）交往，遂在动画中为蝙蝠侠和扎塔娜牵了红线。

蒂尼与李在2005年喜结连理，受丈夫的影响，她开始为动画和游戏配音，包括玩家耳熟能详的《蝙蝠侠——阿卡姆之城》《生化震撼——无限》《末日余生》《横行霸道Ⅴ》等经典大作。《蝙蝠侠——动画系列》成为了美国动画史上的一个分水岭，它证明动画在现实题材方面也能拥有不亚于电影的表现力。在IMDB等影评汇总网站上，它是评价最高的90年代TV动画，没有之一。本作6次获得艾美奖提名，4次获奖，此后，DC的TV动画就成为了艾美奖的常客，包揽了无数奖项。

布鲁斯·蒂姆不满足于蝙蝠侠这一名角色，他想要在动画领域构建一套完整的世界观，即DCAU（DC动画宇宙），《蝙蝠侠——动画系列》只是万里长征的第一步，下一部作品是《超人——动画系列》。动画以超人为主角，闪电侠、绿灯侠等角色担当客串，在《世界最佳搭档》这一故事中，蝙蝠侠来到大都会，与超人联手对付莱克斯·卢瑟和小丑，这三集大受好评，被DC在日后单独剪辑成动画长片。

《蝙蝠侠——动画系列》走的是40年代的黑色侦探片路线，《超人——动画系列》走的则是50年代的怀旧科幻片路线，二者都做得相当出色。同期的《蝙蝠新侠冒险》采用了与《超人——动画系列》相同的画风，超级女孩（Supergril）也在片中客串登场。制作组不想让杰森·托德被小丑谋杀和芭芭拉·戈登因枪击瘫痪的剧情在动画中重演，本作的走向与漫画正传发生了较大的变化。迪克·格雷森成为夜翼单飞，但蝙蝠侠找到的第二任罗宾是蒂姆·德雷克，而非杰森·托德，虽然他的个性和经历更像杰森，这样就巧妙避开了杰森被小丑杀害的剧情，芭芭拉也没有坐上轮椅，直到晚年依然身体硬朗。因为《蝙蝠侠新冒险》的剧情直接继承《蝙蝠侠——动画系列》的三个季度，华纳在发行DVD时将本片直接称为第四季，进行捆绑销售。

DCAU的下一部TV动画是《未来蝙蝠侠》（Batman Beyond），这是一个比《黑暗骑士归来》更加遥远的未来，年代设定为2039年。哥谭市已经扩建为新哥谭，一个科技高

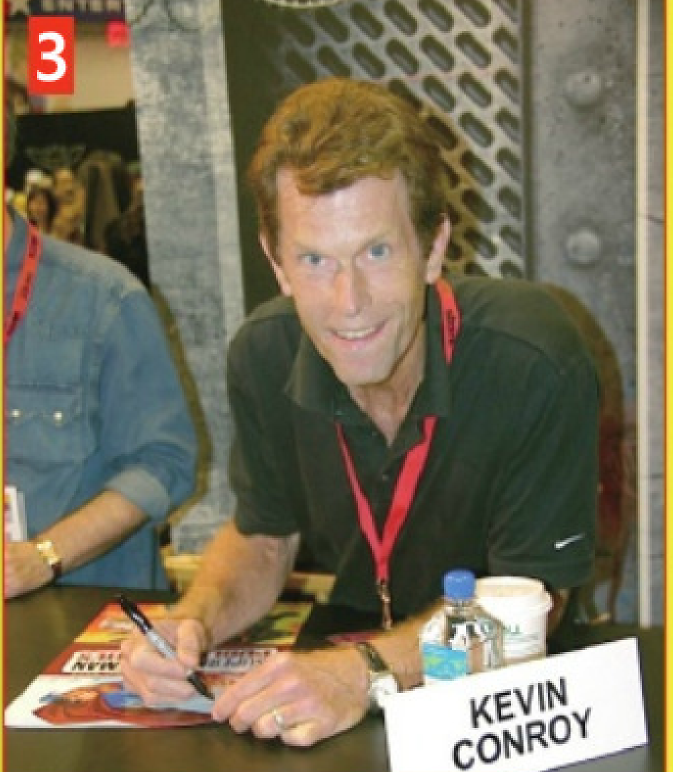
栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

度发达但依然充满了黑暗与罪恶的都市，年越七旬的布鲁斯患上了心脏病，早已不再担任蝙蝠侠，一个人孤独地住在大宅里。韦恩集团遭到鲍尔斯集团的恶意收购，黑心企业家德瑞克·鲍尔斯（Derek Powers）成为了合并后的企业董事长，让布鲁斯丧失了公司领导权。17岁的特瑞·马金尼斯（Terry McGinnis）生活在一个普通的工薪族家庭，他的父亲惨遭鲍尔斯灭口，在机缘巧合之下，特瑞闯入韦恩庄园，穿上新式战袍，成为了蝙蝠侠。本作的真正主角依然是布鲁斯，他通过监控系统指挥特瑞的行动，不同于只能当后勤的管家阿尔弗雷德，如有必要，布鲁斯在危急时刻也会亲自上阵，让观众见识到，姜还是老的辣。从本作开始，制作组使用电脑上色和3D CG，让画面更加华丽。表面上，这是一部电子朋克

1.为了照顾小观众，除了罗宾外，《超级朋友》又原创了一对孩子马文和温蒂，二人在《少年正义联盟》中也有登场
2.布鲁斯·蒂姆的画风算不上华丽，但有力、简洁、传神，简单几笔就能勾勒出角色生动的形象
3.凯文·康罗伊在朱利亚德学院学艺时结识了克里斯多夫·里夫，后来，前者成为蝙蝠之声，后者成为超人化身
4.马克·哈米尔对自己的配音要求极为严格，光是小丑的笑声他就设计了十几种，分别用于不同的场合
5.布鲁斯·蒂姆是一位全才，从作画、编剧、导演到制片，样样精通，丰富的经验使他在华纳的24年中立于不败之地
6.保罗·蒂尼擅长挖掘每个角色的人性，使其更具信服力，他原创的角色并不多，但他重新定义了蝙蝠侠和他的反派
7.保罗·蒂尼的妻子米斯蒂·李年轻时的照片，她曾在好莱坞著名的魔术城堡表演，是首位获得这一资格的女魔术师
8.《当心灰色幽灵》这一集是对亚当·韦斯特的致敬，对佐罗的致敬，也是对30年代所有黑色侦探小说的致敬
9.哈莉·奎恩是布鲁斯·蒂姆和保罗·蒂尼联手创作的角色，二人曾推出以她为主角的漫画《疯狂的爱》，获得艾森纳奖
10.德瑞克·鲍尔斯秘密经营有毒的辐射废料，并用来杀人灭口，害人终害己，他因重度辐射成为了反派“衰败”
11.特瑞·马金尼斯身穿的新式蝙蝠装属于动力装甲，拥有真正的飞行能力，可以增强力量和速度，飞翼可收纳
12.相较《第一年》和《侠影之谜》等其他起源故事，《幻影面具》更注重布鲁斯的个人生活，也更加真实









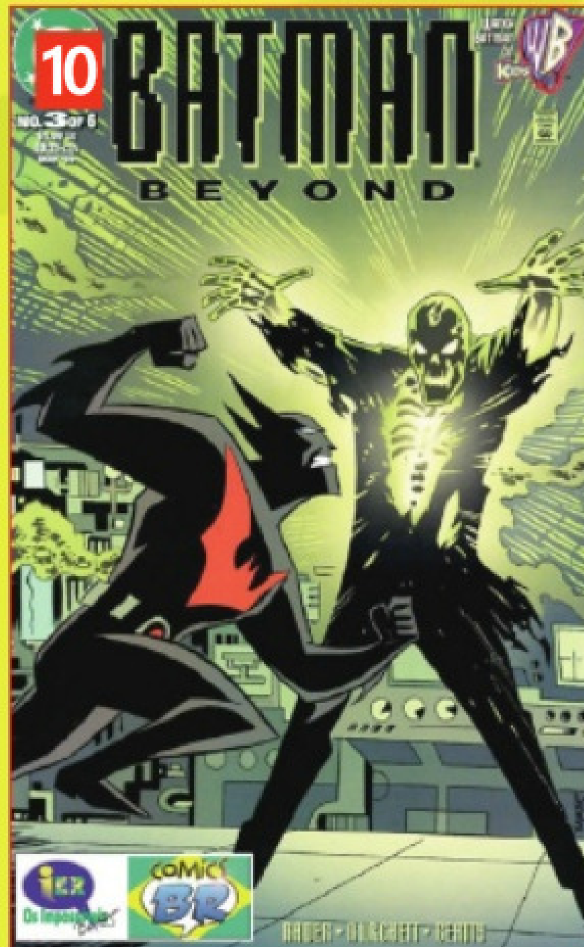


















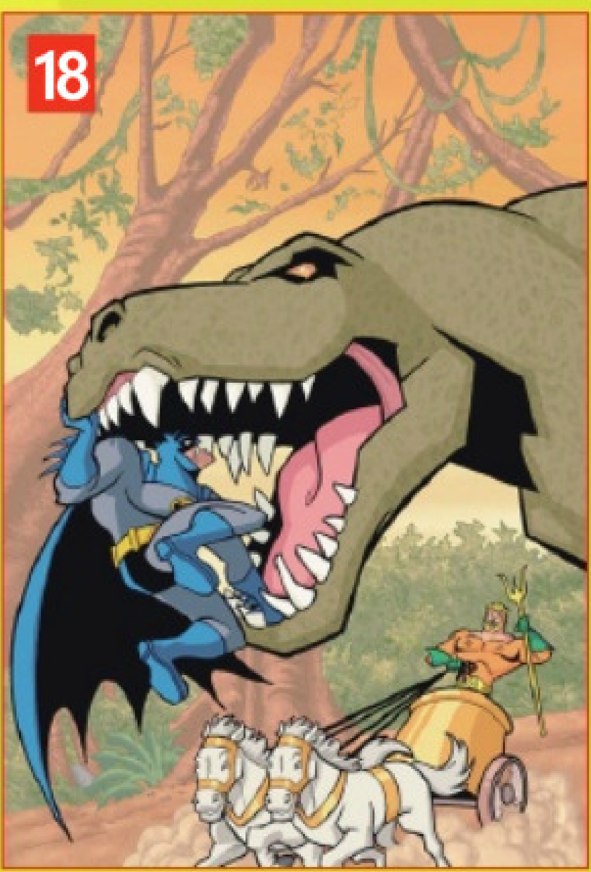
13.《无限正义联盟》大幅扩充了队伍，超级女孩、绿箭、黑金丝雀、女猎手、问者等角色都成为了剧情的重要人物

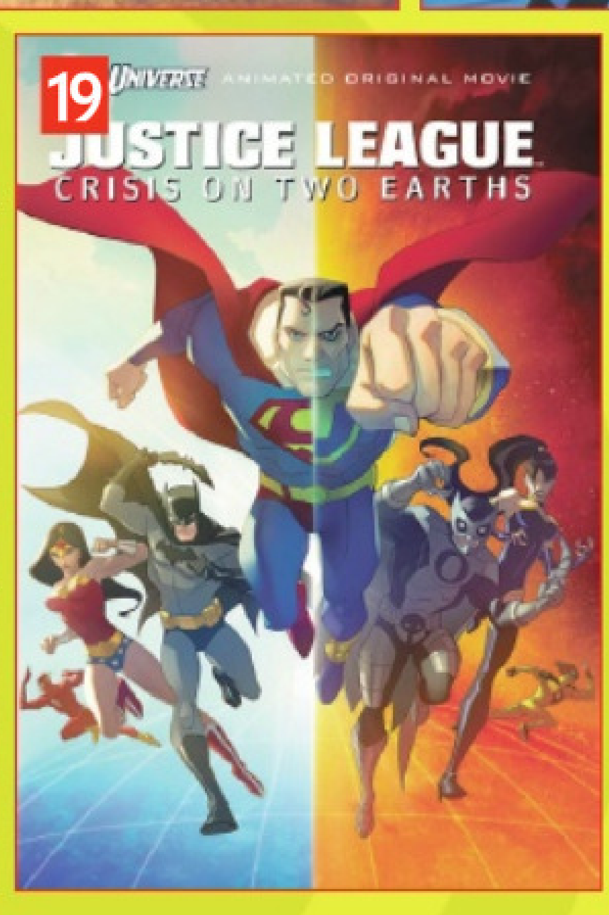














14.《小丑归来》分为两个版本，删减版为全年龄，未删减版则被评为PG-13分级，只看删减版可能难以了解剧情全貌
15.为了平衡种族和性别构成，TV版《正义联盟》对七巨头进行了调整，绿灯侠换为黑人斯图尔特，鹰女代替了水行侠
16.因为画风与《成龙大冒险》相同，《蝙蝠侠传奇》中的布鲁斯一反常态，成了一个尖下巴的小伙
17.《少年泰坦》和《少年泰坦出击》类似《小马宝莉》，表面上看这些都是少儿动画，但实际观众大都是成年人
18.如果你是只看黑暗时代漫画的现代蝙蝠侠读者，那么《英勇无畏》大量借鉴自黄金、白银时代的内容会给你新的感觉
19.《两个地球的危机》原本作为衔接《正义联盟》和《无限正义联盟》剧情空隙的作品，经修改后最终独立发售
20.《毁灭》改编自漫画著名的巴别塔事件，但只保留了基本创意，细节区别很大，即使你看过漫画版也不容错过

动画，不过抛开绚烂的包装，本作的核心依然是DCAU式的凝重。布鲁斯昔日盟友如今的生活大都不如意，并与他断绝了联系，旧敌也鲜有善终者。科技是一把双刃剑，虽然可以提高生活水平，但若过度滥用，也会让人陷入疯狂，甚至丧失基本的人性，导致可怕的后果。本作共制作了三个季度，此后DC以动画为蓝本将这一故事以地球12的身份引入漫画的多重宇宙，《未来蝙蝠侠》和《未来正义联盟》的漫画在今天依然处于连载状态。

在电视上获得成功后不久，布鲁斯·蒂姆就瞄准了大银幕。1993年的《幻影面具》（Mask of the Phantasm）是蝙蝠侠唯一的剧场版动画，讲述了DCAU的蝙蝠侠起源。本片将焦点放在布鲁斯出道前面临蝙蝠侠和普通人生活抉择之间的纠结，最终的抉择也由不得他本人。对于自己，布鲁斯从未向命运屈服，可涉及到他人的感情生活，则非布鲁斯所能左右。这一视角极为独特，让本片具备了不同于其他起源故事的韵味。制作组借鉴了影视经典《公民凯恩》，让观众产生无可奈何花落去之感，片尾的歌曲《I Never Even Told You》更是将这种惆怅发挥到极致，很多观众认为这是最好的蝙蝠侠电影。

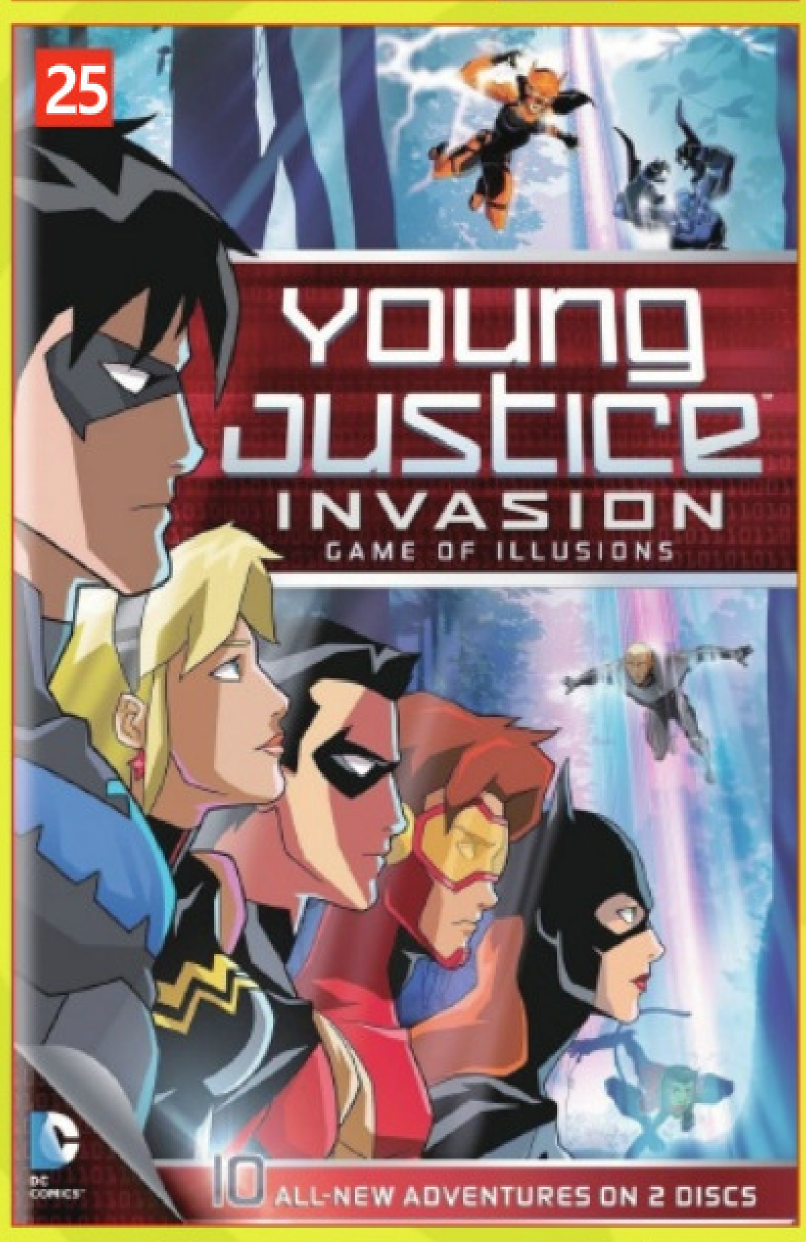
然而就算是对于成人而言，这种话题也过于晦涩，再加上宣传不力，本片虽然取得了极高的评价，但华纳仅获得562万美元的票房，未能收回成本，不过它在录像带市场获得了600万美元的收入。察觉到商机的布鲁斯·蒂姆将重心转移到录像带和影碟市场，以DTV（Direct To Video，类似日本的OVA）的方式继续推出长篇动画，此后DC的大部分TV动画都有一部配套的长篇DTV。《蝙蝠侠——动画系列》的DTV《蝙蝠侠与急冻人——冰点危机》（Batman and Mr. Freeze SubZero）为急冻人的故事暂时画上了句号，《蝙蝠侠新冒险》的长篇《蝙蝠女侠之谜》则没有照搬漫画中蝙蝠女侠的设定，给观众全新的感觉。《未来蝙蝠侠》的DTV《小丑归来》讲述早已死去的小丑突然出现的故事，因剧情过于黑暗而遭到修改，未删减版则成为了DC首部PG-13（13岁以下儿童



















栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

需要在家长陪同下观看）分级的动画作品，DC的长篇动画越来越成熟。

《未来蝙蝠侠》完结后，布鲁斯·蒂姆打出了整套组合拳最后最强的一击——TV版《正义联盟》。如果说《蝙蝠侠——动画系列》浓缩了蝙蝠侠漫画50年的历史，那么《正义联盟》则浓缩了整个DC漫画的60年历史，堪称百科全书，超人参加二战、国会抵制漫画这些历史事件都被编剧巧妙地融入其中。只要看完整部TV版《正义联盟》，就足以对DC的大部分角色、世界观和历史有一个大概的了解。

最初的两季《正义联盟》将重心放在了创建联盟的七巨头上，敌人也以莱克斯·卢瑟和小丑这样的老面孔为主。后三季《无限正义联盟》则将队伍大幅扩招至数百人，让观众结识了更多角色。因为超人曾被达克赛德洗脑，沦为天启星侵略地球的帮凶，为防不测，美军启动了自己的超级英雄计划卡德摩斯（Cadmus），该计划与联盟的冲突则是本片的最大看点。与之前的几部作品相同，《正义联盟》并不是一部只有战斗的动画，大量生活化的剧情丰满了人物的形象，也让角色与角色之间的互动更为有趣。出于制作组对蝙蝠侠的偏爱，布鲁斯虽然不再是唯一的主角，但他依然是联盟最重要的人物，很多危机都需要他出马摆平，蝙蝠侠与神奇女侠的恋爱关系也是观众津津乐道的话题。作为DCAU的一部分，制作组不会忘记本作承上启下的作用，布鲁斯一度穿越到2039年，看到了《未来蝙蝠侠》中年老的自己。片中还揭示了特瑞·马金尼斯的身世，和他今后的归宿，为整个DCAU的传奇画上了一个完美的句号。

2004年开播的《蝙蝠侠传奇》（The Batman）开辟了全新剧情，不再由布鲁斯·蒂姆经手，也不属于DCAU体系。它由《成龙大冒险》的班底制作，使用相同的人设基调，布鲁斯变得更像是一名普通的青年，性格轻浮而冲动，在战斗时更依赖装备而非武功，少了几丝黑暗的味道。虽然《蝙蝠侠传奇》也多次获得艾美奖，但其5个季度的素质高低不一，历史地位逊于DCAU的几部经典。同期的另一部TV动画《少年泰坦》采用类似《德克斯特实验室》的搞笑风格，虽然低龄化，却并不低幼，片中含有不同年代的大量流行文化，不论是小观众还是成年人都可以找到共鸣感。这部作品同样连载了5个季度，并在2013年推出了Flash制作的续篇《少年泰坦出击》。

DC在幽默动画上尝到了甜头，又于2008年推出《蝙蝠侠——英勇无畏》。本作一反常态采用60年代风格，充满了白银时代的典故与笑料。如果说《蝙蝠侠传奇》和《少年泰坦》主要面向新观众，那么《英勇无畏》瞄准的则是年纪更大、口味更杂的爱好者。与同名漫画连载类似，本作中的蝙蝠侠与罗宾在每一集里与各位不同的英雄联合出击，敌人包括蝙蝠系之外的反派，舞台也不再局限于哥谭市一个地点，登场角色极为丰富多彩。本片的成功再次证明，蝙蝠侠不只有黑暗一条路可走，即使在今天，喜剧风格的蝙蝠侠也具备市场。

布鲁斯·蒂姆在DCAU完结后很少插手TV动画的工作，他将重心放在DTV领域。2007年，他推出了改编自漫画大事件《超人之死》的长篇动画《超人——毁灭日》，获得可观的销量。这次成功开辟了一条名为DC宇宙原创长篇动画的新产品线，在没有配套TV版的情况下，制作组也可以推出独立的长篇动画，更为灵活。2008年的《哥谭骑士》采用诺兰电影版世界观，填补了《侠影之谜》和《黑暗骑士》之间的剧情空白。本作采用类似《黑客帝国动画版》的合作方式，除剧本大纲和配音外的细节工作都委托给了Production IG、Madhouse等日本公司，6个短篇的人设和剧情风格都截然不同，别具风味。克里斯多夫·德雷克从本片开始负责DC的DTV动画配乐，他擅长交响乐，曲风气势磅礴，颇具大片风范。2009年的《超人与蝙蝠侠——公共之敌》改编自同名漫画，两位主角联手将卢瑟拉下总统宝座，续作《启示录》则讲述围绕超级女孩降临地球的故事。

DC的DTV至此进入鼎盛期，每年都有3款新作问世。2010年的《正义联盟——两个地球的危机》（Justice League Crisis on Two Earths）取材自一部被取消的TV版长篇，经修改后重见天日，主世界的正义联盟来到正邪颠倒的平行地球，与犯罪辛迪加交手，火星撞地球式的巅峰对决将团战的魅力发挥到极致，况且作为DTV，其画面远比TV版更炫丽流畅。本作还启动了新的人设师菲利普·布罗萨（Phillip Bourassa），比起布鲁斯·蒂姆棱角分明的怀旧造型，布罗萨的角色更加细致美形，更符合新观众的审美。续作《正义联盟——毁灭》（Justice League Doom）改编自漫画中著名的巴别塔事件，展现了蝙蝠侠与联盟的矛盾。

2010年的《红头罩之下》（Under The Red Hood）再一次点燃了观众对蝙蝠侠动画的热情，扣人心悬的节奏、流畅至极的打斗、气势恢弘的配乐、发人深思的剧情……本作的推出标志着蝙蝠侠的长篇动画达到了一个新的高度，人气因此暴涨的红头罩甚至拥有了属于自己的漫画连载。此后，制作组瞄准弗兰克·米勒在黑暗时代的两部开山之作《第一年》和《黑暗骑士归来》，先后将其改编为动画，赢得一片喝彩。由漫画改编DTV并不是一件容易的工作，作者与作者间的画风天差地别，布鲁斯·蒂姆的团队刻意在不同的DTV中使用不同的画风，就是为了还原漫画的韵味。想要将数期漫画的内容塞到一个小时的动画里，对于导演和剪辑也有很高的要求，漫画擅长用内心独白描写主角所处的状态，而动画则倾向于通过视觉和听觉表达信息，只保留关键的独白，很多漫画中刻意留白的内容在动画里也需要确切的表现才能让观众看得明白。像《黑暗骑士归来》这种信息量超大的作品，

21.《红头罩之下》的画质在DTV中并不出众，但它的节奏最流畅、战斗场面最多，剧情也比漫画原作更合理
22.出于长度和节奏感考虑，《第一年》删减了部分人物自白，但大幅强化了最后的追逐戏，让全片结构更加合理
23.克里斯多夫·德雷克的《黑暗骑士归来》配乐气势恢弘，此后他又负责了《不义联盟》和《阿卡姆起源》等游戏
24.《少年正义联盟》第一季虽然也埋藏着不少阴谋，但整体风格依然是明亮向上的，第二季则沦入黑暗
25.迪克在《少年正义联盟》第二季《入侵》中成为夜翼，蒂姆成为第三代罗宾，芭芭拉则成为了蝙蝠女孩
26.DC国度短片对于题材、内容和表现形式都没有任何要求，只要是DC角色的短片即可，发挥空间很大
27.《机器鸡》的DC特别篇充满了令人喷饭的搞笑典故，DC还在连载中推出了与其对应的特别版漫画封面
28.《绿灯侠——动画系列》虽然只有26集，但其剧情相当充实，交代了红绿橙蓝紫等多个灯团和反监的剧情
29.《当心蝙蝠侠》初公布时的宣传图引来争议无数，但在成品中，角色的形象比想象的要好，被大部分观众接受





30.出于篇幅原因，《闪点悖论》删除了大量支线剧情，只保留了最关键的主线，托马斯和玛莎的纠葛被一笔带过
31.《正义联盟——战争》将海王的戏份换成了沙赞，很可能是为了今后改编《三体之战》和《邪恶永恒》这两个大事件

就算经过一定删减，也无法在一期内做完，为了避免留下遗憾，制作组足足用了上下两部两个小时的片长才讲完剧情。即使如此，原作中的独白和支线剧情也无法在两个小时内全部还原，相对应地，导演大幅强化了蝙蝠侠与超人的战斗场面，这也是动画相对于漫画的长处。

此外，动画版还要对漫画版一些不合理或不方便交代的细节做出变动，考虑到不是所有观众都看过《无限危机》的漫画，动画版《红头罩之下》中杰森的复活方式发生了变化，这也是在没有至尊小超人插手的情况下，一个纯蝙蝠系故事应有的剧情。

格雷格·魏斯曼（Greg Weisman）主创的《夜行神龙》曾是90年代的迪士尼用于抗衡《蝙蝠侠——动画系列》的王牌，2009年，他执导的《精彩蜘蛛侠》（The Spectacular Spider-Man）第三季被取消，愤怒的魏斯曼来到华纳筹备新作，于是便有了2011年开播的《少年正义联盟》。这是华纳在21世纪耗资最大的TV动画，其画面完全达到了DTV水准，菲利普·布罗萨充满时尚感的人设也获得了极高人气。

本片以罗宾、小超人、闪电小子等人组成的秘密队伍为焦点，这只小队负责解决正义联盟不便处理的问题，由蝙蝠侠委派任务。同为讲述年轻英雄的动画，有别于轻松幽默的《少年泰坦》，本作的风格更为高龄化，剧情颇具深度，隐藏着无数暗线和阴谋。《少年正义联盟》第一季表现的近乎完美，无数观众将其与布鲁斯·蒂姆的《正义联盟》相提并论。第二季将时间设定在5年后，队伍大幅扩充，角色更加丰富，剧情走向却出现了问题。格雷格·魏斯曼是莎士比亚爱好者，经常从传统戏剧中寻找灵感，但把一部超级英雄动画做成传统悲剧的风格并不是一个明智的选择。同为著名导演，布鲁斯·蒂姆的黑暗和格雷格·魏斯曼的黑暗完全是两个概念，前者坚信强者可以战胜命运，后者则沉迷于命运的悲剧与无常。

《少年正义联盟》的周边销量并不好（主要是因为产品质量太差），与电视台也产生了摩擦，经常无故停播，华纳最终决定取消第三季，魏斯曼则回到了迪士尼。虽然魏斯曼在第二季结尾埋下了新的伏笔，但客观来看，第二季的剧情走向大不如前，就算推出第三季也有失控的危险。魏斯曼的作品往往撑不到第三季，被戏称为魔咒，除了各类无法预测的外部因素，他本人难以驾驭更大的架构也是重要原因。

除了20分钟的TV和60分钟的DTV，华纳还以“DC国度短片”（DC Nation Shorts）的招牌播出了上百部实验性动画，这些作品的长度都不超过5分钟，作为正片的饭后甜点捆绑播出，国内的狼烟动画工作室在2012年为这一板块制作了《上海蝙蝠侠》，并在官网投票中获得很高的人气。虽然这些短片都属于实验性质，但同样具备扩展为TV版的可能。同年，华纳还让旗下的喜剧频道Adult Swim与DC联动，推出《机器鸡》的DC特别篇，这部冷人喷饭的黏土动画颇受好评，即将推出续篇。

与此同时，国内视频网站为拉拢人气批量购买大量动画授权，观众可以在爱奇艺等视频门户看到《蝙蝠侠——动画系列》和《蝙蝠侠——英勇无畏》的全套国语，特别值得一提的是前者。作为上海电视台译制部在2000年翻译的作品，国语版交给了龙俊杰、童自荣、倪康、李丹青等多名杰出配音演员，国配效果非常出色，但多年来始终未在电视台复播，网络上也只能找到民间上传的一鳞半爪，再加上本片没有英文字幕，民间字幕组也难以下手。现在，观众终于可以在网络上看到85集的全套国配，实在是一大幸事。2012年也是华纳重返国内电视台的一年，如果说复播《蝙蝠侠——动画系列》和《超人——动画系列》只是走个形式，那么引进《少年正义联盟》这部王牌作品足以证明华纳的诚意。至此，在官方翻译和民间字幕组的努力下，DC几乎所有的动画作品都有了中文版。

《绿灯侠——动画系列》是布鲁斯·蒂姆在DCAU完结后经手的唯一一部TV作品，虽然是3D动画，不过片中的建模依然很好地还原了蒂姆的画风，战斗场面也相当精彩。本作只播出一个季度就和《少年正义联盟》一起被叫停，但它讲完了一个相对完整的故事，没有留下遗憾。3D化是未来的大势所趋，既然无法阻挡，不如想办法让动画在3D化的同时尽量保留之前2D时代的优点和特色，这是蒂姆推出本作的真正目的——为之后的3D化动画指明方向。

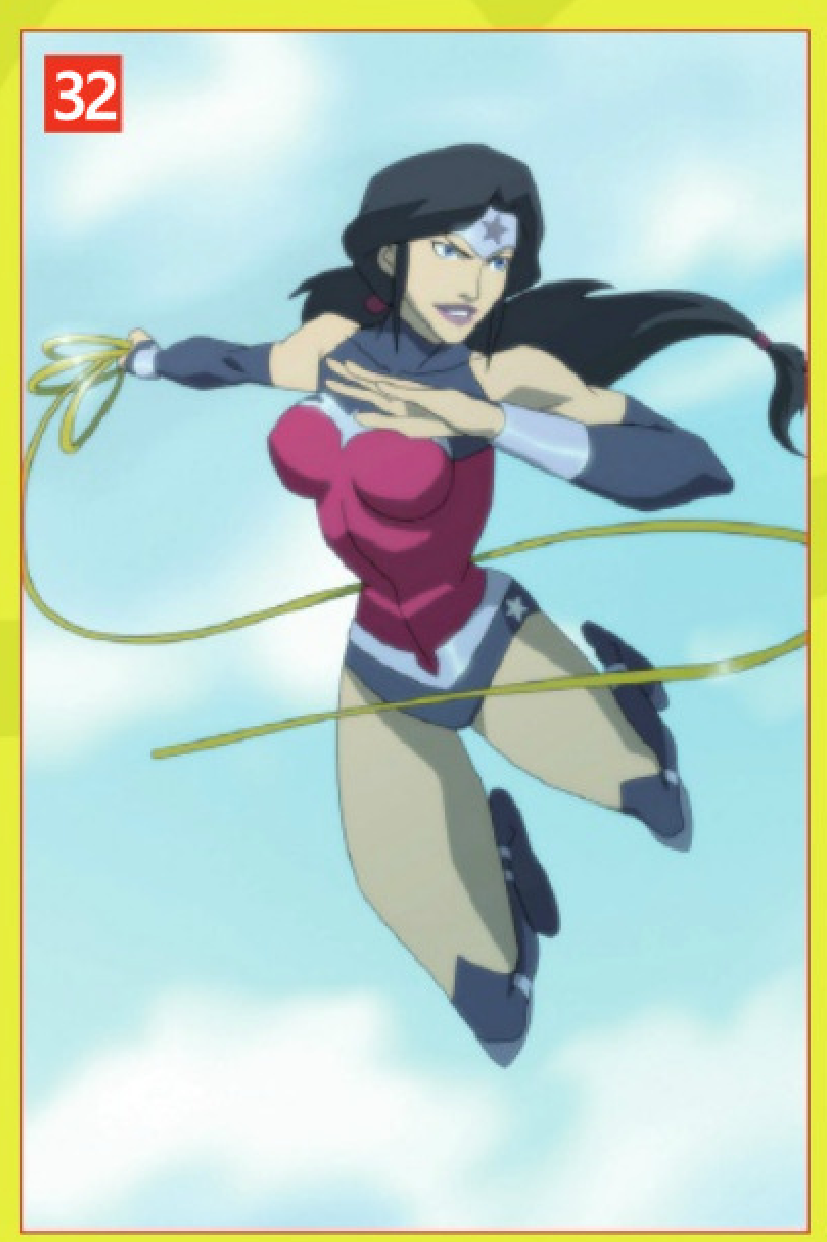
作为华纳的老对头，迪士尼的思路较为激进，因为2D剧场版的商业前景黯淡，迪士尼解散了历史悠久的2D动画部门，华纳暂时还没有彻底转向3D的打算，即使今后的TV动画都变成了3D形态，2D的DTV作品依然有利可图，这是迪士尼欠缺的一条产品线。

圆满完成了《绿灯侠——动画系列》和《黑暗骑士归来》的DTV之后，布鲁斯·蒂姆终于放下了心头的一块大石，宣布从华纳辞职，但今后有机会依然会与老东家继续合作。作为难得的福将，蒂姆的职业生涯几乎可说是未尝败绩，他只花14年时间就在TV动画领域建立了一个不逊于漫画的宇宙观，并以DTV的形式重新演绎了诸多经典名篇，堪称一代传奇。他培养的大批得意门生继承了他的衣钵，让他得以放心地离开华纳。

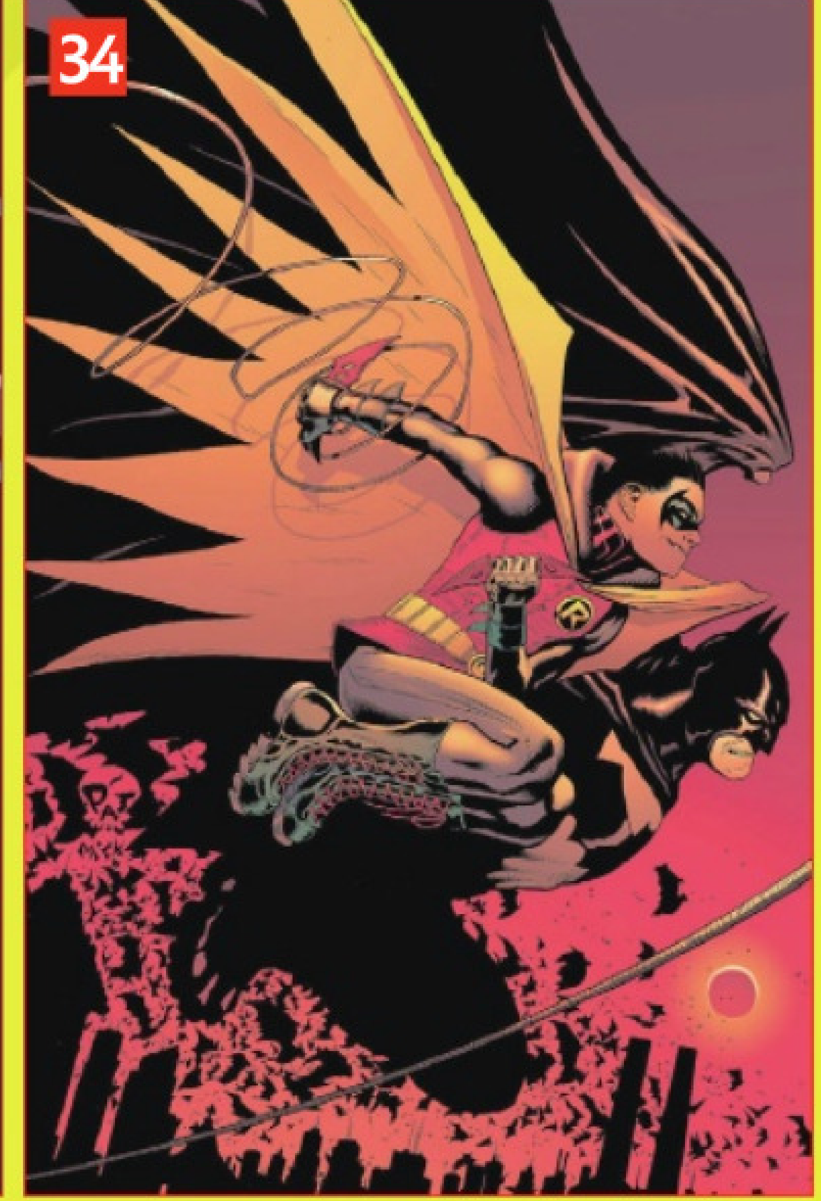
2013年DC主打的TV动画是《当心蝙蝠侠》（Beware the Batman），采用类似《绿灯侠——动画系列》的3D风格。本片以求新求变为宗旨，阿尔弗雷德参考了地球1的形象，变为了一个类似布鲁斯·威利斯的硬汉，蝙蝠侠的助手则从罗宾变成了局外人战队的武士刀（Katana）。为了避免出现审美疲劳，片中出现的反派大都是之前在漫画中上镜率不高的二线角色，不过制作组也让这些人物体现出吸引人的特色。如果一切顺利，《当心蝙蝠侠》很可能成为今后几年内DC的主力动画。

DTV方面，布鲁斯·蒂姆辞职后，接替他的人是从90年代便为他担任下属的詹姆斯·塔克（James Tucker）。2013年的《闪点悖论》标志着DC将新52重启引入了DTV领域，2014年2月的《正义联盟——战争》将成为第一部重启后的长篇动画，重新讲述联盟的起源。

除此之外，DC也不会放弃重新演绎老经典的机会，2014年夏天的《蝙蝠侠与其子》改编自格兰特·莫里森的同名漫画，演绎布鲁斯和儿子黛米安初遇的全过程。此外，DC还将推出一部名为《突袭阿卡姆》的动画，采用游戏版《阿卡姆疯人院》的世界观，有《乐高蝙蝠侠》的先例，这部动画很可能是将游戏中的过场剪辑而成，但詹姆斯·塔克承诺观众会看到游戏中没有的新剧情。DC的DTV在近年一直保持着一年三部的节奏，其中蝙蝠侠、超人和正义联盟各一部，塔克则希望在未来逐渐打破这一垄断，增加更多作品，给其他角色一些空间，乔夫·琼斯构思中的水行侠（Aquaman）动画将是一次尝试。不过蝙蝠侠的爱好者犯不上担心今后没得看，值得改编经典名篇依然有很多，塔克也没有完全堵死改编动画这条路线，未来依然值得期待。P







32.神奇女侠在《正义联盟——战争》中换了一身新装，可能是为了《蝙蝠侠对超人》做铺垫，这也符合近期的传言
33.《当心蝙蝠侠》的主角性格介于《蝙蝠侠——动画系列》和《蝙蝠侠传奇》之间，虽不够稳重，但已经相当机敏
34.黛米安在正史牺牲后，DC一边推出以他存活为主题的平行世界漫画，一边制作DTV动画，颇有榨取剩余价值的味道



最早的两部蝙蝠侠游戏出自英国的小公司Ocean之手，第一款《蝙蝠侠》是斜45度视角的迷宫解密游戏，第二款游戏《披风斗士》则是横向卷轴清版ACT，两部游戏年代久远，素质也很平庸，难以给人留下深刻印象。大部分玩家接触的第一款蝙蝠侠游戏是1989年Sunsoft在FC上根据蒂姆·伯顿电影改编的作品，这也是Sunsoft第一次与DC合作，除了蝙蝠侠外，这家公司此后还推出了多部超人和正义联盟的游戏。

FC版《蝙蝠侠》的游戏模式类似《忍者龙剑传》，主角拥有攀墙能力，使用拳头和各类飞行道具作战，关卡的难度很高，但比起《忍者龙剑传》要简单不少，没有故意为难玩家的设计。本作的画面和音效很好地还原了电影里黑暗的哥特味道，这是最令人称道之处。细腻的背景明显参照了电影的建筑风格，音乐更是无可挑剔，每一关的BGM都近乎完美。FC很多中后期的游戏都会在卡带中加装芯片增强性能，Sunsoft为《蝙蝠侠》搭载了独家特制的FME7音频芯片，让游戏的音乐超越了FC本体的机能极限。激扬澎湃的音乐让人百听不厌，波澜壮阔、动感十足的旋律完美演绎了主角不惧黑暗、勇往直前的战斗精神。著名音乐人小高直树担任了Sunsoft所有蝙蝠侠游戏的配乐，虽然这些游戏并非每一部都像本作这样出色，但它们的音乐始终保持了高水准。蒂姆·伯顿为蝙蝠侠的电影树立了一个标杆，而Sunsoft的这款FC作品则成为了2D时代蝙蝠侠游戏的教科书，为后人所膜拜。即使抛开电影改编的噱头，单纯以ACT的角度来看，本作也是FC的一代经典。

FC版发售一年后，Sunsoft又推出了MD版《蝙蝠侠》，虽然标题一样，本作相比FC版却是两款完全不同的游戏。MD版以肉搏战为主，弱化了攀墙和飞行道具能力，关卡完全忠于伯顿的电影原作，玩家还可以驾驶蝙蝠车和蝙蝠战机。但正因为忠于原作，那些FC版登场过却没有在电影中出现的Boss角色没有被MD版收录，玩家只能痛扁电影里的小丑部下，这是较为遗憾的事。两款游戏热卖后，Sunsoft俨然成了蝙蝠侠专业户，制作组还想推出下一部游戏，不过新的电影还没有上映，Sunsoft只能打着漫画改编的旗号推出作品，1991年的《小丑归来》采用了类似《洛克人》的游戏模式，蝙蝠侠无法再使用拳头攻击敌人，取而代之的是飞行道具和带有无敌效果的滑铲攻击。主角受伤时会产生自动后退的效果，类似《魔界村》和《恶魔城》，而这个设定在险恶的地形中容易让主角坠入悬崖，令难度激增，即使抛开这一点不谈，游戏的关卡也有很多不合理之处，好在它的画面和音乐依然出色，吸引了不少玩家。FC版《小丑归来》是Sunsoft亲自开发的作品，MD版的移植工作则外包给了一家不知名的公司Ringler，名字也变为了《小丑的复仇》。MD版画面比FC有所进步，但提升幅度很有限，没有让人感受到从8位到16位机的巨大变化，MD版的攻击判定也有不少问题，饱受恶评。游戏还打算推出SFC版，不过从未正式发售，只有一个测试版ROM在网络流传。

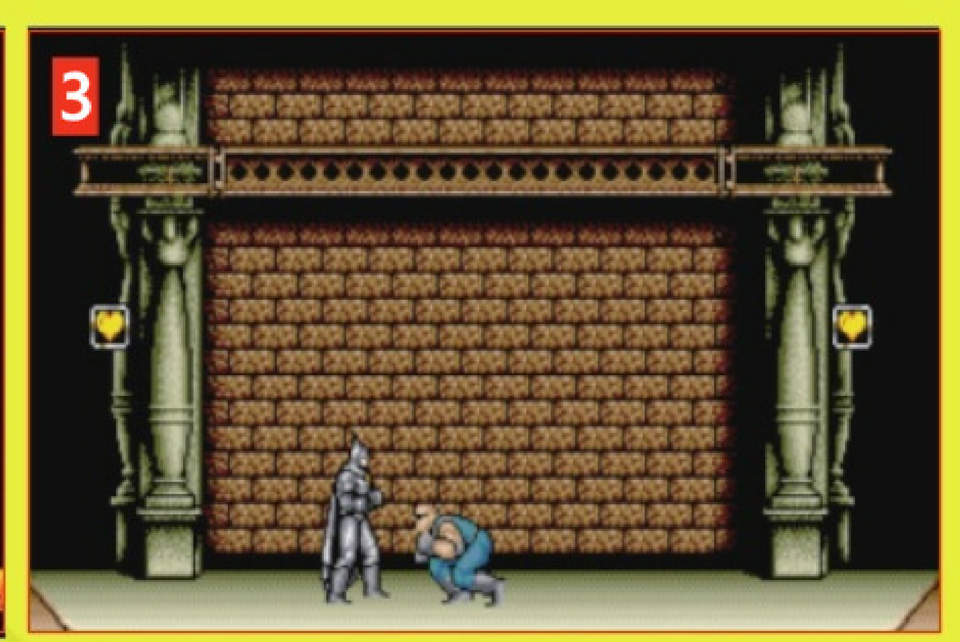
Sunsoft的蝙蝠侠改编权于1992年到期，这家公司此后将重心转向超人。华纳把《蝙蝠侠归来》的游戏改编权卖给了多家公司，其中世嘉负责MD版，KONAMI负责SFC版。MD版《蝙蝠侠归来》的关卡高度差很大，玩家需要通过绳索枪和抓钩往返于不同楼层，游戏的画面和音效较为平庸，没有引起太大反响。KONAMI的SFC版则采用类似街机版《忍者神龟》的玩法，是一款标准的清版打斗游戏，画面细节比较出色，可惜玩家玩家只能操纵蝙蝠侠一名角色，缺少双打模式，玩起来不够尽兴。此后，世嘉和KONAMI又基于《蝙蝠侠——动画系列》推出了《蝙蝠侠与罗宾的冒险》游戏版，这一次两个机种的区别更大。MD版是一款类似《魂斗罗》的动作射击游戏，可以双打，画面达到了MD的极限水平。游戏的帧数非常流畅稳定，即使满屏幕都是敌人和子弹也不会拖慢，制作组还在关卡中加入了大量伸缩特效模拟3D效果，相当华丽。MD版没有太多剧情对话和隐藏要素，是一款典型的街机风格作品，好在出色的素质足以让玩家乐此不疲地一遍又一遍通关。

SFC版《蝙蝠侠与罗宾的冒险》则是2D时代理念最为超前的一部蝙蝠侠游戏，在本作的身上我们已经可以看到日后《阿卡姆疯人院》的雏形。游戏对动画的还原度极高，含有大量人物对话和RPG元素，并引入了背包系统，允许玩家携带数量繁多的装备进行战斗与解密。本作的敌人数量不多，解密要素占很大比重，这并不是一款从头打到尾的游戏，玩家必须勤动脑才能克服难关。游戏的人物动作极为流畅自然，场景十分复杂细腻，并活用SFC的拉伸和半透明机能，制造出伪3D迷宫、手电筒照亮黑夜等出色的效果，配上哥特风格的音乐，完美还原了动画的精髓。然而，当时的玩家对于这种系统复杂、带有大量解密要素的ACT接受程度有限，他们更倾向于街机风格的爽快游戏，SFC版《蝙蝠侠与罗宾的冒险》没有成为大热作品。此后，日本公司不再制作蝙蝠侠游戏，华纳将改编权卖给了欧美公司。《永远的蝙蝠侠》由凭借《致命格斗》（Mortal Kombat）闻名的公司Acclaim发行，游戏也使用了《致命格斗》的引擎，角色由真人拍摄的照片组成，动作蹩脚滑稽，手感僵硬粗糙，游戏的按键配置存在严重缺陷，关卡设计也不知所云，是一款公认的烂作。《蝙蝠侠与罗宾》则是系列第一款3D游戏，玩家可以驾驶蝙蝠车在哥谭市随意驰骋，想法不错，然而PS薄弱的机能很难做出令人满意的3D沙盘游戏，再度遭遇恶评。

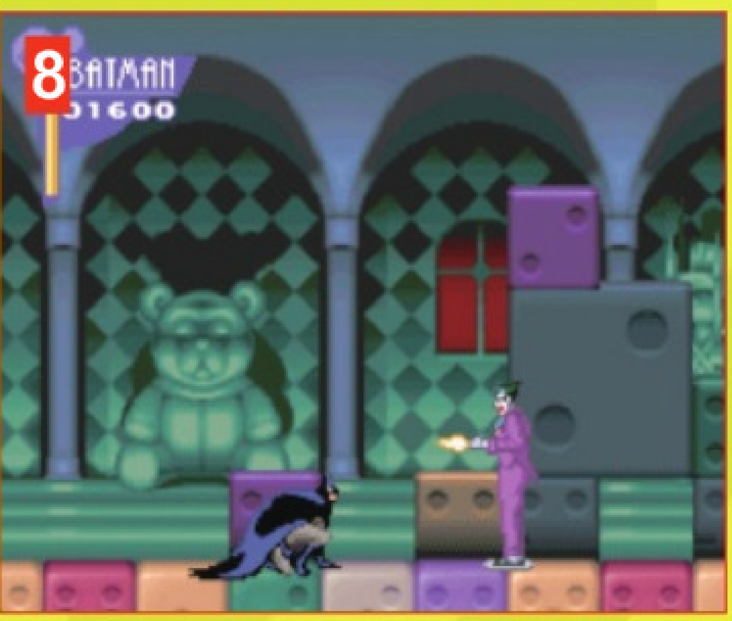
此后，在长达8年的时间里，蝙蝠侠没有推出新电影，育碧获得授权，借用动画版的世界观开发了几款游戏，反响依然不好，直到2005年，由EA发行的《侠影之谜》让系列

有了一个新的开端。制作组Eurocom在EA的支持下与电影剧组保持密切联系，游戏的风格与原作高度一致，补全了很多电影未能顾及和解释的剧情细节，因为EA购买了演员的肖像权，几位主要角色在游戏中的还原度很高，配音也由本人担任。游戏的关卡分为潜入和肉搏两大部分，潜入的设计类似《分裂细胞》，利用阴影和遮蔽物躲避持枪敌人的巡逻，肉搏战的操作相当简单，玩家只要掌握好走位，避免被敌人包围，就能做到游刃有余。特色系统“恐吓”则带有浓重的心理战色彩，鼓励玩家运用各种声光手段打击罪犯的脆弱神经，削弱它们的战斗力，逼问敌人还能得到有用的情报。《侠影之谜》游戏版的评价处于中流水平，虽然算不上经典，但也绝不是一款烂作，很多出色的创意为今后的蝙蝠侠游戏指明了方向，只是细节欠缺打磨。此后，EA又购买了《黑暗骑士》的改编权，并将开发工作交给了曾制作《毁灭











1.虽然FC的机能有限，但Sunsoft在背景方面还是颇为用心的，很多细节都可以看到电影的影子
2.游戏的攀墙术与《忍者龙剑传》略有区别，不能让主角固定在墙上，会向下滑落，衍生出新的技巧
3.FC版《蝙蝠侠》收录了死亡射手、克格勃野兽、麦克西·宙斯等反派，而MD版只有小丑一个大牌
4.《小丑归来》第一关这个著名的雕像在FC版很容易搞定，但MD版的判定混乱，非常难打
5.MD版《蝙蝠侠归来》不论是画面、音乐、关卡设计还是手感都没有过人之处，唯一的优点是哥特气氛
6.虽然比不过CAPCOM的耀眼成就，但KONAMI的很多清版打斗游戏也具备值得一玩的价值
7.MD版《蝙蝠侠与罗宾》类似《魂斗罗》的系统是唯一的争议点，除此之外，游戏各方面都相当不错
8.SFC版《蝙蝠侠与罗宾》的画面和音效极为出色，达到了16位机的极限，系统也非常复杂超前
9.《永远的蝙蝠侠》采用类似FTG的系统，同屏敌人几乎只有一个，但玩法却是清版过关，相当怪异
10.PS的机能实在有限，除了《狂飙》（Drivers）之外几乎没有成功的3D沙盘游戏，此时的《横行霸道》依然是2D
11.与《分裂细胞》类似，《侠影之谜》的潜入战非常注重光影，但游戏的画面并没有像《分裂细胞》那样漆黑一片
12.逼问系统就是《侠影之谜》发明的，这一系统被后来的《阿卡姆之城》和《阿卡姆起源》发扬光大

全人类》系列的Pandemic公司。然而Pandemic缺乏次时代的开发经验，质量管理和进度控制也相当糟糕，最终导致《黑暗骑士》游戏版流产，EA的新任CEO约翰·里奇蒂罗对于电影改编游戏也没什么好感，他希望集团能够把资源放在“战地”“死亡空间”等自家品牌上，大幅削减了EA的改编游戏产品线。

虽然Pandemic的《黑暗骑士》流产了，不过玩家在2008年依然有的玩。Traveller's Tales是一家英国的制作组，技术力较差，早年的作品找不到合适的方向，口碑很低。2005年的《乐高星球大战》是这家公司的转折点，在游戏领域将乐高与知名品牌相结合，果然大受欢迎，一口气卖出600万套。游戏的人物众多，剧情丰富，虽然制作组开发ACT的功力依然不佳，但作为一款系统粗线条的休闲作品，游戏的难度不高，惩罚机制较轻，掩盖了很多缺陷。Traveller's Tales此后成为了乐高专业户，每一作的销量都相当可观，华纳将这家公司收购，并于2008年推出《乐高蝙蝠侠》，收录了大量装备，可选角色也相当丰富，除了英雄之外，玩家还可以操纵反派。2012年的《乐高蝙蝠侠2——DC超级英雄》加入了超人和神奇女侠等非蝙蝠系角色，可操作角色多达70名，俨然成了正义联盟游戏。这也是系列第一部全程配音的作品，演出效果大幅增强，华纳还发布了基于游戏改编的长篇动画《乐高蝙蝠侠电影——DC超级英雄集结》，加入了一些游戏内没有的镜头，同样大受欢迎。2014年2月上映的《乐高大电影》则是蝙蝠侠与超人在大银幕上的首次聚首，除了正义联盟外，本片还收录了《指环王》和《忍者神龟》等系列的人物，阵容之豪华足以媲美《无敌破坏王》，Traveller's Tales也会推出同名游戏。眼馋乐高系列的成功，迪士尼也委托这家公司开发了《乐高漫威英雄》。作为华纳常年的死对头，迪士尼委托华纳旗下公司开发游戏似乎有悖常理，但考虑到迪士尼自身的游戏开发能力远不如华纳，这也是情理之中的事。

2008年另一款引人注目的游戏是《致命格斗对DC宇宙》，此时的《致命格斗》早已进入3D形态，告别了2D时期的滑稽动作和僵硬手感，然而制作组对于如何处理这个联动作品感到相当头疼。众所周知，《致命格斗》最大的卖点就是血腥夸张的终结技，但DC的英雄大都是不杀人的，而华纳也不可能允许自家的漫画角色在战败后被大卸八块，本作的评级由M级（17岁）降低到T级（13岁），终结技大幅缩水，这一点遭到了美国玩家的批评。游戏卖出了近200万套，依然未能挽救发行商Midway的命运。Midway破产后，华纳以3500万美元的价格收购了位于芝加哥的开发组，将其更名为NetherRealm，并于2011年复活了“致命格斗”这一品牌。2013年的《不义联盟》则是由2011版《致命格斗》的系统简化而来的游戏，本作的评级依然是T级，没有过激的血腥表现，英雄同样不会杀人，但制作组在超必杀技方面下了大功夫，像超人这样的角色可以一拳把敌人打出大气层，看起来相当过瘾。“致命格斗”系列的出招方式与日系的2D玩法FTG不同，让很多玩家难以适应，《不义联盟》则为这部分人加入了类似《街头霸王》出招模式。剧情的灵感借鉴自《天国降临》和《正义联盟》中的正义领主，小丑设下圈套，将大都会夷为平地，数百万人丧生，超人则在小丑的算计下亲手误杀了怀孕的路易斯，受到双重打击的超人性格大变，在盛怒之下干掉了小丑，对罪犯格杀勿论，最终成为了统治世界的暴君，依然秉着不杀原则的蝙蝠侠则组成了另一支队伍与超人对抗。游戏内的剧情并不完整，需要配合DC推出的官方漫画方能了解整个事件的来龙去脉。

由5th Cell制作，华纳发行的《涂鸦冒险家》是一个诞



13. Traveller's Tales负责《乐高大电影》的游戏版，与电影同步推出，喜欢休闲游戏的玩家不容错过











14.《乐高蝙蝠侠》的动画版剧情取材自游戏原作，但增加了一些游戏内没有的镜头，画面精度也比游戏更高
15.《不义联盟》启用了新的人设，蝙蝠侠也换上了一套与众不同的盔甲，给人以耳目一新之感
16.《致命格斗对DC宇宙》中的DC方角色人设较为古板，不够吸引眼球，终结技也令人失望
17-18.不论是英雄还是反派，《涂鸦冒险家》中的DC角色都变为了符合游戏画风的Q版，但特征和神韵依然在

生于2009年的新品牌，主角拥有神笔马良般的能力，可以用涂鸦本召唤数以万计的物品，但召唤的方式并非绘画，而是写出物品的名字，玩家还可以通过添加或更改自己和他人的形容词达到改变属性的效果。2013年的《涂鸦冒险家——DC漫画冒险》是系列的第五部作品，主角穿越到了DC的漫画世界，与正义联盟一起对抗反派。游戏收录的DC条目数量超过2000个，较为全面，很多平行世界也被纳入其中，角色的描述带有链接和跳转能力，可以当作一个小型电子百科。因为系统独特，本作的思路与传统的ACT截然不同，除了输入词汇召唤DC人物作战之外，玩家还可以通过形容词更改人物属性，添加“flying”可以获得飞行能力，添加“cured”可以治愈伤害，添加“dead”甚至可以让人物立刻挂掉——这可比费力战斗省事多了。游戏非常考验词汇量，尽量避免同一关多次使用同一个词汇，否则完成任务的奖励点数也会下降。有信心的玩家还可以接受挑战，在受到严格限制的情况下完成任务，奖励点数也会翻倍，如“只用a开头的单词”“只用形容词”“只用DC男性英雄的名字”。游戏提供了自创英雄的功能，并且支持Steam创意工房（Steam Workshop），玩家可以上传下载制作好的角色，扩展了耐玩度。因为独特的系统，游戏没有汉化版，就算真的汉化了也缺乏意义，毕竟输入的词汇还是英文，语言障碍是“涂鸦冒险家”系列在国内人气不高的最大原因，如果你对自己的英语水平有信心，如此富有创意的游戏绝对值得一试。

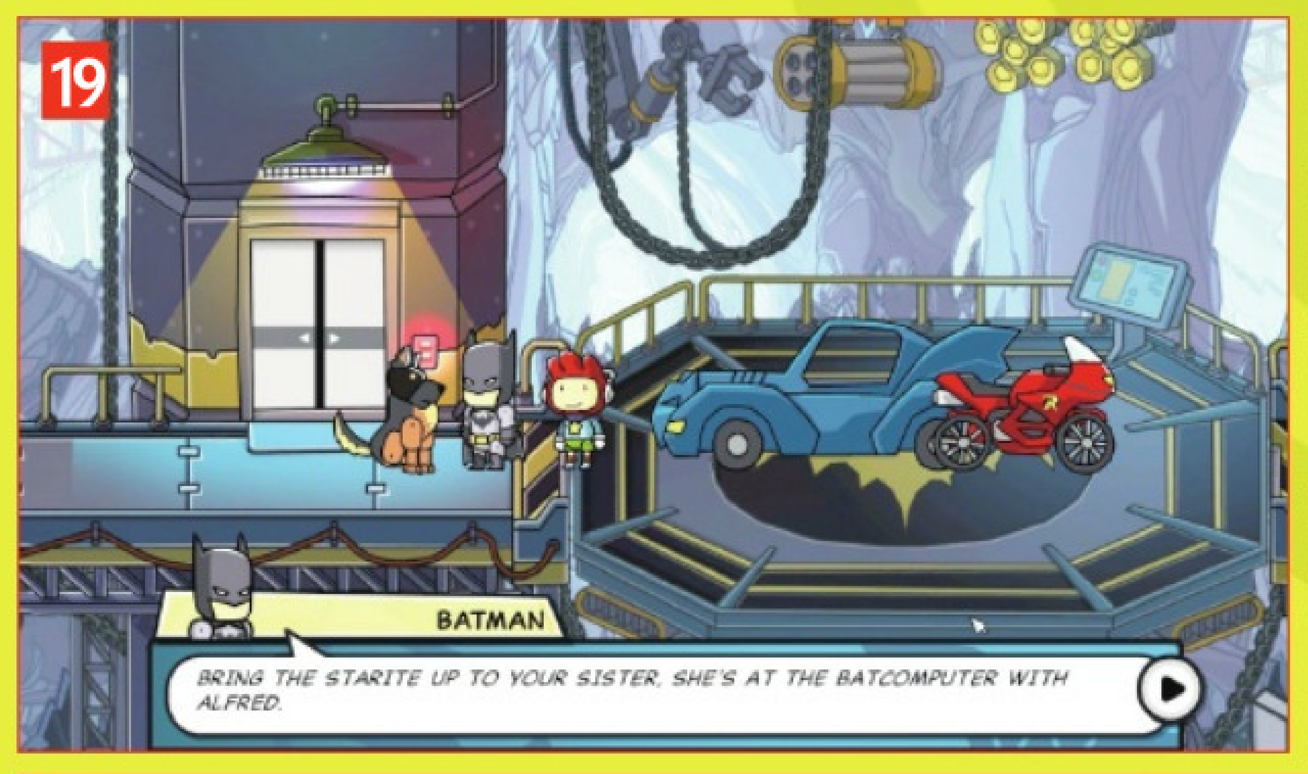
对于网游市场，DC也下了很大力气，与SOE（索尼在线娱乐）联合开发的《DC宇宙在线》是一部横跨PC、PS3和PS4三大平台的作品。为了避免服务器里的玩家都是雷同的角色，此类网游大都使用自创人物作为主角，本作也不例外。玩家可以在超级系（类似超人，自身具备强大力量）、魔法系（类似扎塔娜等魔法师）和技术系（类似蝙蝠侠等使用装备的凡人）这三大类型中择一选择，并加入正义联盟或毁灭军团，想当英雄还是反派就要看自己的意愿了。虽然玩家不能直接操作蝙蝠侠和超人等角色，不过系统可以创造出非常类似他们的原创人物，而这些大牌明星也会以NPC的身份在任务中帮助玩家，虽然不能指望NPC直接打倒Boss过关，但他们的战斗力都不错，可以起到出色的辅助作用。本作的剧情相当用心，绝非挂着羊头卖狗肉的作品，熟悉DC世界观的玩家可以看到无数有趣的细节。游戏的战斗偏向动作元素，手柄的操作感比键盘鼠标更好，这也是它能够登陆主机的原因之一。本作最初以月费模式亮相，收益不够理想，正式运营近一年后变为了免费模式，目前收益状况尚算不错，制作组也在不断推出新内容。对于近年火热的MOBA类型，DC也拿出新作《无限危机》，表面上看，它收录的角色要比同类型的《漫威英雄传》要少，不过游戏的卖点在于平行世界，同一个角色在不同地球中的造型和能力都不同，像吸血鬼蝙蝠侠这一版本在其他游戏中是很难看到的。本作目前处于封测状态，同为免费网游，即使在美国，它的市场也肯定无法

与《英雄联盟》或《Dota 2》相提并论，但只要能满足DC爱好者的需求就算成功。

高清时代真正奠定蝙蝠侠在游戏领域王者地位的作品莫过于Rocksteady的《阿卡姆疯人院》。本作以格兰特·莫里森的同名漫画为灵感，不过仅保留了一个大体框架，毕竟漫画原作过于抽象，想要改编成游戏，需要添加大量细节。制作组邀请到《蝙蝠侠——动画系列》的原班人马，保罗·蒂尼担任编剧，凯文·康罗伊和马克·哈米尔继续为蝙蝠侠和小丑配音，三位老将保障了本作的演出水准。游戏还特意为每一名角色设立了详尽的档案库，并以录音带的形式展现角色个性，让那些对漫画不熟悉的玩家也能迅速入戏。战斗模式类似EA的《侠影之谜》，依然分为潜入和肉搏两部分，但细节有了质的飞跃。蝙蝠侠没有超能力，面对多名持枪歹徒不能正面硬拼，潜入部分需要玩家利用抓钩和侦探模式的优势，将敌人玩弄于股掌间，将其逐一解决。肉搏战的动作行云流水，观赏性极强，操作简洁但不简单，用拳头放倒几十名壮汉对于蝙蝠侠并没有难度，玩家需要挑战的是更高的连击数，让自己的失误更少、动作更迅猛。游戏的流程类似《银河战士》《恶魔城》《生化危机》等日系动作冒险游戏，自由度不高，不过节奏感极佳，最令人拍案叫绝的部分莫过于稻草人的三次噩梦，完美再现了漫画原作的迷离气氛。制作组取消了同类游戏常见的补血包，让主角在每次清除敌人后根据评价自动回复HP并获得经验值，这样玩家就无需费力寻找补给。大量解密要素体现了蝙蝠侠作为侦探的一面，这也是之前的游戏很少涉及的部分，丰富的升级选项和数百个谜语也保障了游戏的耐玩度。本作的平均分高达92，是2009媒体平均分最高的游戏之一，而Rocksteady对于续作的野心更大，他们要把“之一”这两个字去掉！

《阿卡姆疯人院》的累计销量超过700万，大喜过望的华纳收购了Rocksteady，并为续作提供了所需的一切资源。本作最大的进步在于引入沙盘化的大地图，这正是蝙蝠侠爱好者多年来梦想中的游戏。论地图面积，《阿卡姆之城》无法与《横行霸道Ⅳ》相提并论，但游戏的每一寸土地都是开发者人工设计的，没有堆砌感，每一片角落都充满了玄机，诚意十足。事实证明，沙盘游戏并非越大越好玩，本作的地图设计相当紧凑，对于一款没有载具的游戏，这样的大小刚刚好。主线剧情大都位于室内，沙盘地图则充满了支线任务，玩家可以自由选择。战斗系统的进步也相当大，新装备个个实用，特别是烟幕弹，完美还原了蝙蝠侠神出鬼没的感觉，可攻可守，在运用得当的情况下甚至可以只靠一颗烟幕弹徒手放倒多名持枪敌人。战斗技能的衔接更加丰富流畅，肉搏战中出拳的频率更高，更容易打出连击，爽快感大增。前作最大的问题是没有二周目，通关后，整座疯人院就变成了空荡的鬼屋，只有主角一人在房间中收集谜语，十分乏味，玩家想要重新体验剧情，就必须抛弃之前收集的要素，开一个新存档。《阿卡姆之城》的二周目设定则别出心裁，一周目和二周目共用收集要素，玩家不需要收集两遍谜语，若想重新体验剧情，玩家可以进入二周目重打主线流程，若想收集谜语，则可以回到一周目挖掘。二周目会将难度强制提升到最高，就算你是一名经验丰富的老将，也不可掉以轻

19.《涂鸦冒险家——DC漫画冒险》最大的问题是任务有限，虽然场景都是DC世界观中的地点，但大部分任务都和DC的角色没有关系
20.《DC宇宙在线》的漫画在网游中可算上乘，对于国内玩家而言，这款游戏最大的障碍是没有中文没有国服
21.《无限危机》以平行世界为卖点，提供了不少充满个性的角色，如这位蒸汽朋克风格的煤气灯世界蝙蝠侠
22.蝙蝠车在《阿卡姆疯人院》中就登场了，但只是个剧情道具，只能看，不能开，颇为遗憾











23.稻草人的噩梦是本作的神来之笔，类似的表现手法在两部续作中被用于拉斯阿古、疯帽商、铜斑蛇等Boss

心。

前作的Boss战重复度太高，到处都是类似贝恩的强化人，让玩家心生厌倦，本作终于提供了更丰富的Boss阵容，与拉斯阿古的死斗类似前作的稻草人，但过程更加刺激，这种穿梭于虚幻和现实之间的设计俨然成了Rocksteady的拿手好戏，急冻人的Boss战则更加另类，玩家无法与其正面抗衡，只能在12种偷袭方式中做出选择，急冻人不会被同一招击倒两次（Bug除外）。主角一侧的阵容也得到了加强，除蝙蝠侠外，还有猫女、罗宾、夜翼三名可选人物，其中猫女还可用于剧情模式，三名角色拥有不同的装备和动作，并非简单换一张皮。游戏的音效堪称完美，华纳为作曲人尼克·安德尔（Nick Arundel）租下了伦敦AIR工作室的场地、乐团和所有设备，诺兰三部曲的配乐工作就是在这里完成的。有了交响乐团的协助，《阿卡姆之城》的配乐堪称石破天惊，丝毫不输给汉斯·基默为电影谱写的乐章。凯文·康罗伊与马克·哈米尔等老牌演员再次献声，这也是哈米尔最后一次为小丑配音，年过六旬的他虽然功力深厚，但继续饰演这种嗓音高亢的角色，已经有力不从心之感。为了配合哈米尔的谢幕演出，编剧保罗·蒂尼直接写死了游戏中的小丑。如果说前作还有一部漫画作为参考，那么《阿卡姆之城》已经脱离了漫画改编的范畴，它的世界观是原创的，除了小丑之死外，涉及哥谭发展史的“奇迹之城”（Wonder City）也与之前的设定完全不同，游戏已经脱离漫画，开辟了一条新的剧情线。根据Gamerankings和Metacritic等评论汇总网站的统计，《阿卡姆之城》是2011年媒体平均分最高的游戏，没有之一，Rocksteady完成了目标。

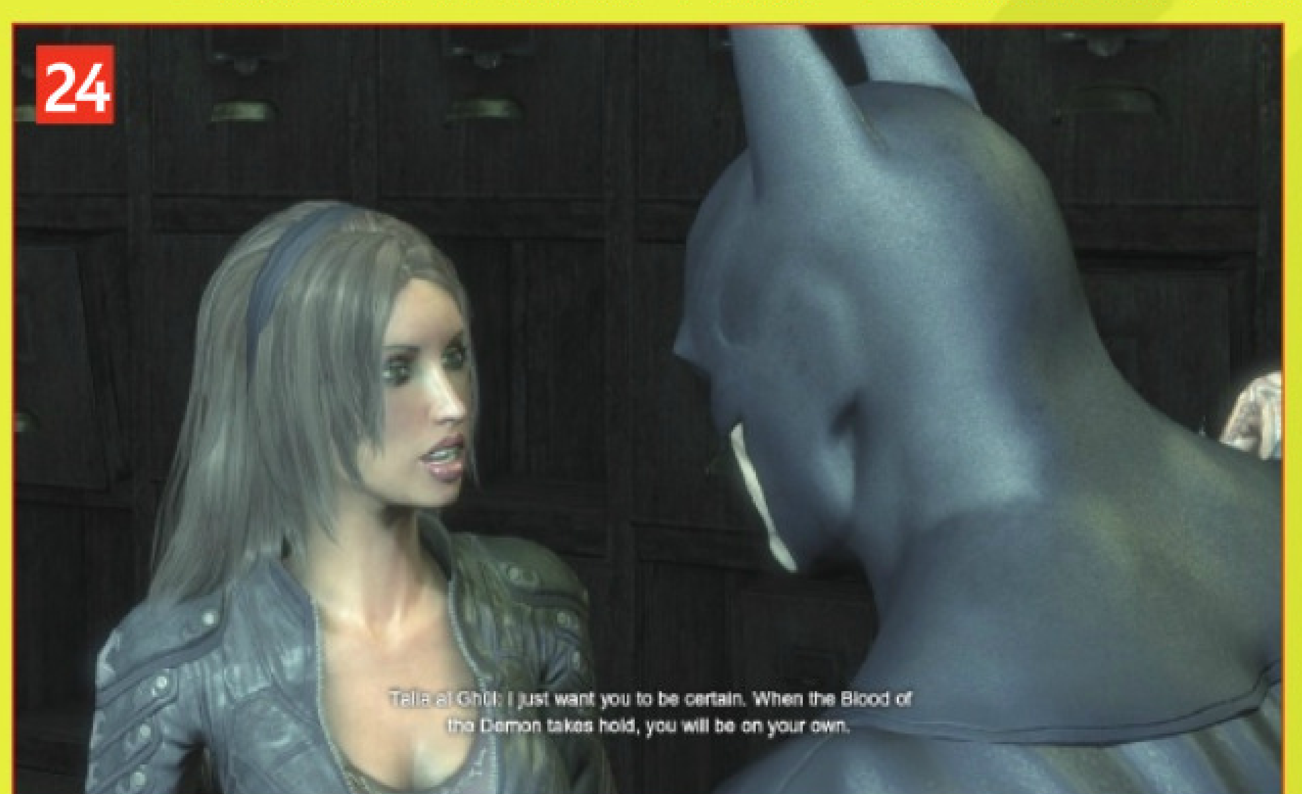
在《阿卡姆之城》发售一个月前，DC进行了新52重启，重启后的角色起源设定与游戏的差异更大，蒂姆·德雷克从未成为罗宾，直接以红罗宾出道，芭芭拉·戈登也治好了腰部瘫痪，从轮椅上站了起来。漫画与游戏的区别越来越大，有必要重新讲述一切的开端，于是便有了2013年的《阿卡姆起源》。本作的开发商并非Rocksteady，变为了华纳蒙特利尔工作室，这家公司的大部分人都是从育碧和Eidos的蒙特利尔分部挖来的，游戏的制作班底也因此迎来了大换血。编剧不再是保罗·蒂尼，变为曾负责《波斯王子》和《刺客信条》系列的科瑞·梅（Corey May）和迈克尔·温德兹（Michael Wendschuh），DC的创意总监乔夫·琼斯负责为二人的剧本把关，确保内容符合蝙蝠侠世界观。前两作的主角就像是连载了500期的蝙蝠侠，经验丰富，已经与各类反派多次交手，而本作的蝙蝠侠则位于职业生涯的第二年，他不再是第一年的那个菜鸟，可以轻松收拾普通敌人，但缺乏与超级罪犯交手的经验，也没有哥谭警署的支持。他的个性更加急躁，经常对罪犯下狠手，尽管他不知道这样做对于套取情报没什么帮助。蝙蝠侠的配音变为了曾为《刺客信条》中的Ezio献声的罗杰·史密斯，小丑则交给了曾在前作中为罗宾和双面人配音的特洛伊·贝克。作为一款前传游戏，史密斯和贝克的声音与年轻时的康罗伊和哈米尔相当接近，可谓恰如其分。配乐交给了在近年的蝙蝠侠动画长片中有上佳表现的克里斯多夫·德雷克，效果相当震撼。演出部分依然是游戏的强项，本作的剧情基本完成了任务，交代了蝙蝠侠与小丑和贝恩的首次交锋，但过于中规中矩，缺乏惊喜。企鹅和阿尔贝托·法康尼等大有来头的人物在游戏中都沦为了路人甲，令人失望。

比起剧情，玩家对游戏设计的抱怨更多。发售前大肆宣传的8位刺客里有一半是纯粹凑数的，一拳就倒的电击人更是堪称游戏史上最弱Boss，赶工痕迹过于明显。剩下的刺客里有三位是重复前作的打法，唯一算得上原创的丧钟也是

个演出效果大于实际意义的角色。新增的远程抓钩和电击拳套过于强力，破坏了战斗平衡性，前两作的潜入和肉搏比例相同，而本作的潜入战远少于肉搏战，因为肉搏战很容易设计，只要把几十名壮汉扔到场景里就可以了，潜入关卡就麻烦得多。大地图的面积是前作的两倍，隐藏要素却远少于前作，耐玩度不升反降，稀少的内容和巨大的城市形成了鲜明的反差，让场景瞬间变得空洞起来，建筑细节也比前作差得远。游戏的监督埃里克·霍姆斯（Eric Holmes）曾负责过《无敌浩克——终极破坏》和《虐杀原形》，本作的地图也更接近《虐杀原形》那种傻大空的设计，堪称最大的败笔。前作的阿卡姆之城并非一个真正的城市，而是隔离起来的巨型监狱，本作的舞台是正常的市区，看起来却依然像一座监狱，而非真正的城市。虽然剧情解释普通人因为圣诞夜的大雪躲在家中，可诺大一片市区却连一辆行驶的汽车都没有，也看不到一个正常的行人，实在令人发笑。论细节，本作这个所谓的市区还不如前作的监狱。游戏并非毫无进步，详细的教程系统方便了新手，武术家等新增高级杂兵也给战斗增加了挑战性，玩家不能过分依赖反击系统，见招拆招、灵活应对才是正确的近战方式。然而比起游戏整体的失败，这些小亮点完全不值一提。

《阿卡姆疯人院》和《阿卡姆之城》的销量都相当不错，但现在最火的类型是FPS，华纳也想把蝙蝠侠游戏向FPS靠拢。Monolith是华纳旗下的老牌FPS制作组，曾开发过《极度恐慌》等经典。2012年，这家工作室推出了下载游戏《哥

24.蝙蝠侠的情感生活是《阿卡姆起源》的剧情中心之一，除了猫女外，塔利亚在剧情中也占有重要地位
25.虽然是黑发，但《阿卡姆之城》的猫女明显参考了米歇尔·菲佛在《蝙蝠侠归来》的演出，包括这个镜头
26.按照《阿卡姆之城》的设定，拉斯阿古的奇迹之城是哥谭的起源，今天的哥谭建立在奇迹之城的上方
27.在《阿卡姆之城》的后续漫画《游戏结束》（End Game）中，小丑的尸体已经被火化，基本确定复活无望
28.《阿卡姆起源》在很多噱头方面有意和DC未来的电影计划做配合，布鲁斯的这张脸参考了本·阿弗雷克
29.芭芭拉·戈登此时尚未成为蝙蝠女孩，但她在游戏的剧情中占有重要地位，是她说服戈登局长与蝙蝠侠合作
30.哈莉·奎恩在《阿卡姆起源》中依然是一个普通的心理医生，但她已经对小丑着迷，成为帮凶只是时间问题

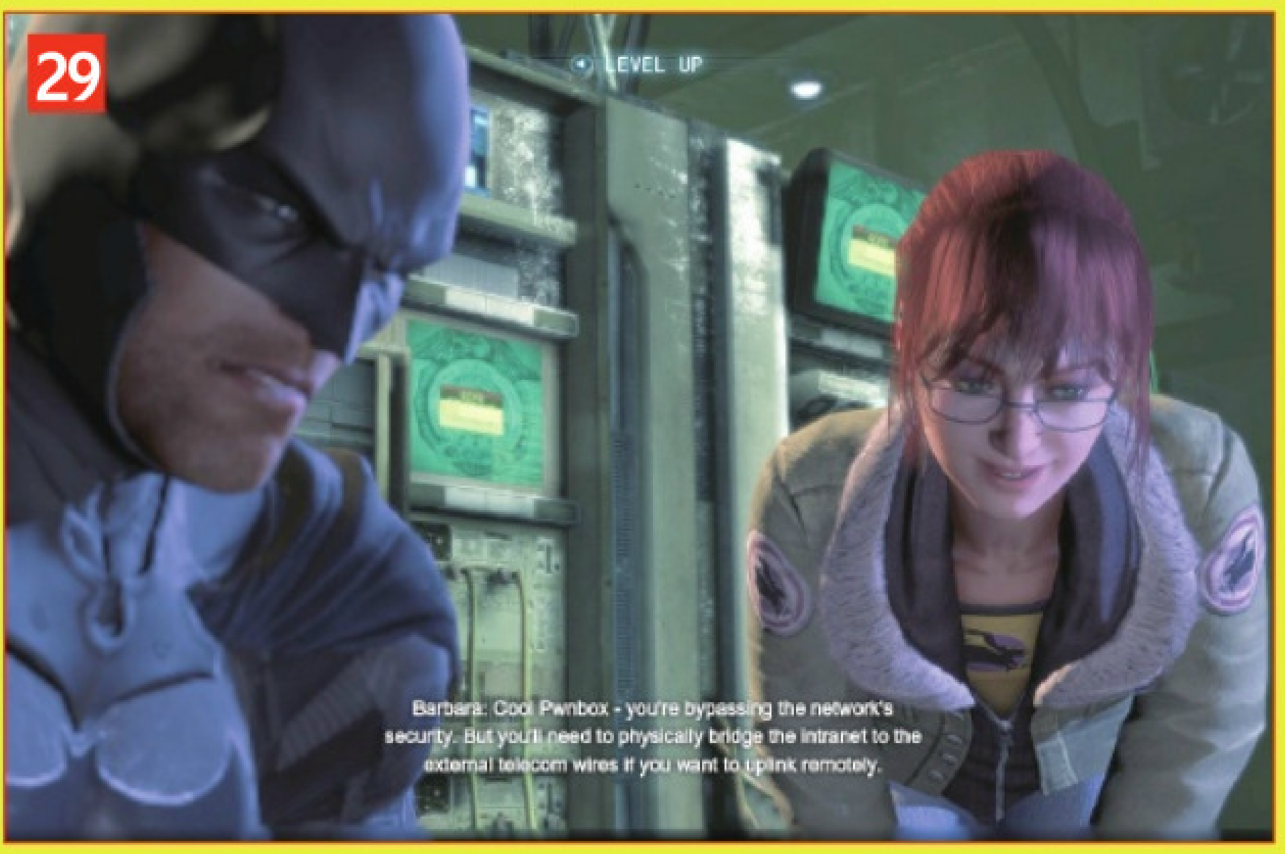
















31.《阿卡姆起源》地图的傻大空体现在多个方面，图像的细致程度不如前作，也缺乏提供给玩家的道具和任务

谭市——冒名顶替》，两伙分别崇拜蝙蝠侠和小丑的市民组成了帮派，在市区大打出手。这是一部模仿《军团要塞2》的卡通FPS，最多12人同时对战，游戏的内容不够丰富，人气也远不及《军团要塞2》。游戏发售半年后变为免费运营，依然没有起色。华纳不死心，找来曾开发《深入敌后——雷神战争》和《边缘战士》的Splash Damage负责《阿卡姆起源》的多人模式。联机游戏为三方混战，小丑和贝恩分别率领两名部下，在争夺地盘的同时阻止蝙蝠侠、罗宾。Splash Damage希望把单人模式中的潜入战玩法与传统FPS相结合，结果是两面不讨好。最多只有8人的对战显然不够热闹，多人模式在游戏发售一周后就几乎搜不到人了。一旦加入更多的帮派成员，蝙蝠侠和罗宾就很难保持隐蔽，必然会被射成筛子，玩家操纵的坏蛋不论是观察力还是枪法都远胜游戏中的AI，无法一概而论。本作的媒体平均分仅为73，远低于前作。单独拿出来看，《阿卡姆起源》不算失败，但它完全无法与前两作巨大的成功相提并论。这是一部站在巨人肩膀上的作品，本身不过是一款工业化的量产游戏，难以吸引死忠之外的玩家。如果你不关心剧情，完全可以不碰这款游戏，前作的乐趣要比本作多得多。制作组为本作准备了一些DLC，包括新的剧情内容，然而这些小打小闹显然无法改变游戏的评价。

华纳显然想把系列做成“使命召唤”那种两个小组轮作的模式，但目前的情况非常明显，蒙特利尔分部的功力完全不及Rocksteady，只有原班人马才能振兴这个系列。早在2011年，马克·哈米尔在VGA晚会接受年度最佳配音的颁奖时就曾提到，Rocksteady的下一款游戏名为《阿卡姆世界》。考虑到《阿卡姆之城》公布时曾经使用《阿卡姆疯人院2》的暂定名，想必《阿卡姆世界》也是个开发代号，而非正式名称。凯文·康罗伊曾透露，他正在参与一部新的“阿卡姆”游戏，而《阿卡姆起源》中没有康罗伊配音，他指的很可能是Rocksteady的新作。据传言，《阿卡姆世界》于2014年发售，对应PS4、Xbox One和中高端PC等下一代平台。机能的提升必然带来变革，除了画面的进步外，续作的系统也很可能发生变化。在制作《阿卡姆之城》时，Rocksteady曾考虑过在大地图上添加一个多人模式，经过一番探索后并没有找到合理的方式，再加上开发时间紧迫，多人模式最终被取消了。《阿卡姆起源》引入了FPS模式的联机，遭到恶评。这个系列今后要不要做多人模式，怎么做多人模式，成为了矛盾。另一个问题是对于载具的处理，前两作的地图较小，玩家不需要载具也能来去自如，《阿卡姆起源》的蝙蝠战机只起到了一个快速移动的功能，玩家在驶向某地前还需要清除掉干扰信号。如果主角可以亲自驾驶载具，会不会剥夺步行的乐趣，削弱系列特色，也值得深思。最后，则是大地图的定位，《阿卡姆之城》是一个大型监狱，这种设定解释了很多细节的缺乏，《阿卡姆起源》变为普通市区，细节却比前作的监狱更少，沦为笑柄。续作不太可能再弄出一个监狱，但若是普通市区，就需要比《阿卡姆之城》丰富数倍的细节才能令人信服。

值得庆幸的是，《阿卡姆起源》虽然遭遇恶评，但它已经触碰了很多《阿卡姆世界》需要考虑的问题。《阿卡姆起源》的失败可以为《阿卡姆世界》起到一个参考作用，避免再次陷入同样的错误。如果Rocksteady选择固步自封，《阿卡姆世界》就不再具备《阿卡姆之城》的话题性和冲击力。锐意进取的效果可能会更好，也更容易落入误区和陷阱。不过，有前两部作品的素质为证，大部分玩家依然相信，Rocksteady会在《阿卡姆世界》中交上一份满意的答卷，我们所能做的，只有等待。P







命令与征服
跌宕起伏18年

策划/本刊编辑部
执笔/（征服者）SuvietRat、underlu

2013年10月底，在公布了整整两年之后，EA宣布取消了新一代“命令与征服”的开发，开发组Victory Games就地解散，此时游戏已进入了Alpha内测阶段，按计划将于2014年开始Beta公测。这一切的一切都随着EA的一次声明而烟消云散，作为地球上最古老的即时战略游戏之一，18年后“命令与征服”再一次陷入了沉寂。

但与前几次的跌宕起伏时玩家的扼腕及对EA的愤怒不同的是，这一次玩家们表现出更多的是漠然，参与过内测的玩家甚至对EA的决定表现出些许赞许。而作为经历了C&C十余年风风雨雨的老骨灰，我此时的心情更多的却是一种如释重负，如同在有生之年亲眼见到步入歧途的老友悬崖勒马一般，哪怕代价不菲。逝者如斯，在EA重启亡灵之术让C&C诈尸复活之前，权且让我留下这些文字，当作这18年的一个小结吧。

1/王朝的建立

首先我们得回到20世纪80年代末，维珍互动娱乐取得了大卫·林奇1984年著名电影《沙丘》的游戏改编权，据信维珍互动老总Martin Apler的个人喜好在此间起了决定性的作用，不过他喜欢的是这部电影，对于拿到授权后要做一个怎么样的游戏，Martin自己似乎也不知道。于是维珍先是找到了法国游戏公司Cryo Interactive（名作有“亚特兰蒂斯”系列），由他们制作一款沙丘题材的冒险游戏。然则法国人的办事拖沓早已举世闻名，不久之后维珍就决定另起炉灶，找到了当时正在制作《凯兰迪亚传奇》的Westwood。尽管Westwood在冒险和RPG领域已颇有成就，维珍互动还是希望能够来点不一样的新东西。无论是像维珍互动所说的参考了MD上的《离子战机》（Herzog Zwei），还是像Westwood创始人Brett Sperry自述的那样受到了苹果Mac操作系统的启发，总之这次合作的成果就是诞生了世界上第一款真正的RTS游戏。然则美国公司的官僚与法国人的“勤奋”一样名声显赫，源远流长，整个维珍竟然没人通知Cryo他们的项目已经取消了，面对同时到手的两款沙丘游戏，Martin一定泪流满面百感交集吧。于是《命令与征服》的直系祖先便被命名为了《沙丘Ⅱ——王朝的建立》。

就像这个名字预示的那样，历史翻开了新的一页。

如果说大卫·林奇的电影之于原著小说的设定只能算是离经叛道的话，《沙丘Ⅱ》对电影都可以算得上是颠覆。游戏的故事还是遵照原始设定发生在行星阿拉基斯上，这里只有无尽的沙漠，风暴肆虐，荒无人烟，名为沙虫的巨型蠕虫游走其间，随时可能吞噬沙丘之上发出震动的活物。就在这样一个连呼吸出的空气中的水分都需要回收的星球上，却出产一种名为茉兰基的香料，这种源于沙虫分泌物的麻醉剂可以延长寿命，提高反应速度，制造一双美丽的蓝眼睛，最重要的是——香料是工会的导航员引导星际航行不可或缺的原料，谁控制了香料，谁就控制了宇宙的命脉。谁控制了阿拉基斯，谁就控制了香料，于是战火就此爆发。除了原著中的两大家族阿特雷德和哈肯尼外，Westwood出人意料的选择了奥多斯作为第三家族，这个家族只在小说中一笔带过，但在游戏中却成为了与前两者平起平坐的强大势力，皇帝所属的克力诺家族则沦为了剧情中的NPC。甚至于游戏的艺术风格都和电影差了十万八千里，战斗方式更是从原著中慢动作般的古典肉搏决胜变成飞机坦克大炮共鸣的机械化战争，活生生将阿拉基斯变成了一个工厂林立、炮火横飞的喧闹世界。

作为初代RTS，以今天的眼光来看《沙丘Ⅱ》的一切都显得非常原始：同时只能操作一个单位，且每次操作都需要选择相应命令，巨大的界面几乎占据了半个屏幕，建筑与单位的生产却仍旧需要切换到另一个全屏的界面进行选择等。但即使在今日，我仍旧能够想像那色彩单调的画面，不停跳格的过场动画与刺耳的语音在1992年带来的冲击与震惊。第一次，玩家们终于不再孤身一人面对百万大军，不再有闲暇在回合间隙慢慢思考，玩家像神一般照看着战场上自己所拥有的一切：建设自己的基地，采集足够的资源，将资源转化为军队，通过快节奏的即时战斗赢得胜利。这也成为了日后RTS游戏的基本原则并一直持续至今。

《沙丘Ⅱ》获得了巨大的成功，Westwood也于1994年在世嘉MD上推出了新款的《沙丘Ⅱ——阿拉基斯之战》，提升了游戏画面质量，将游戏视角抬到了正90度，修改了操作界面以适应家用机。这是“沙丘”系列第一次被重制。此时RTS已作为一个游戏类型进入了人们的视野，出现了包括《魔兽争霸》在内的一系列作品，但它们本质上都只是《沙丘Ⅱ》的简单复制，直到1995年……

2/天神降临

无论《沙丘Ⅱ》多么耀眼，这毕竟都只是一款授权改编作品，在设定和剧情的扩展方面会受到很大掣肘，每款游戏都要单独获得授权更是游戏公司所无法接受的，因此对Brett Sperry来说，创造一个拥有自己世界观的RTS便是顺理成章的事了。这一工作启动于《沙丘Ⅱ》发售后不久，据信最初Westwood曾考虑制作一款以剑与魔法为主题的RTS，但当时动乱纷争的国际环境带来了新的灵感。这款新游戏尚在襁褓之中时正逢波黑内战的高峰，这场从1992年一直持续到1995年的血腥战争充斥着极端宗教主义与极端民族主义，各种民兵与准军事组织相互厮杀，伴随着各种军火走私和种族屠杀

以及联合国授权下的武装干涉。这样的混乱战场是展现RTS魅力的一个绝佳舞台，但考虑到那里的人道主义灾难，直接将现实中的组织做成游戏显然太不政治正确了。于是Westwood杜撰出了一个不为人知而又带着些许宗教神秘色彩的强大组织，他们的总部正位于波黑的首都萨拉热窝，这就是Nod兄弟会。当时海湾战争刚结束不久，全副沙漠迷彩的美军形象通过媒体传遍了全世界，以此为原型，金黄色的全球主动防御组织GDI也诞生了，他们将作为联合国的直属军事部门维护地球的和平。

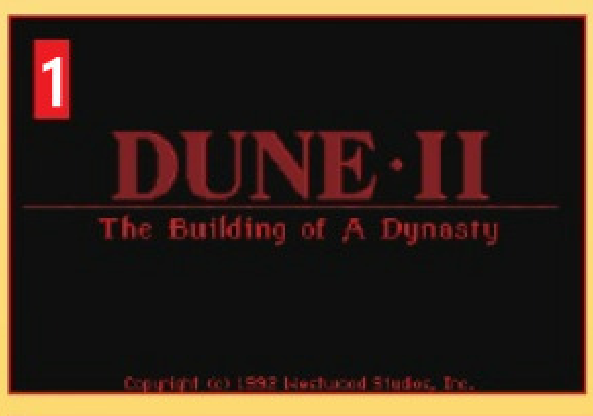
按照《沙丘Ⅱ》建立的RTS模式，新游戏也应该有一种可以“收割”“采集”的资源，沙丘的香料合情合理，而且现成可用，奇幻类与历史类游戏可以砍树挖矿，那么一个现代题材的战争需要什么样的资源呢？Westwood选择了一个最简单的方法：他们拉来了一颗陨石。这颗陨石上带着一种神秘外星元素，剧毒，能够将植物转化为播撒自己种子的矿树，榨取土壤中的矿物质并在地表形成晶体，这种晶体通过提炼可以直接获取各种矿产资源。这颗陨石在某年被扔到了意大利的台伯河畔，这种元素因此得名泰伯利亚矿（Tiberium）。

Sperry在新游戏制作伊始就在考虑简化操作的问题，为攻击和移动这样的基本指令都设置一个按钮实在是太愚蠢了，图形操作系统是PC的未来，新的游戏应该可以只用鼠标进行操作。实现了单位的框选，可以同时操作一群单位执行同一个命令，为了更好的管理单位群又加入了编号功能，时至今日“Ctrl+数字键”的编号模式仍旧是RTS的标准。玩家在游戏过程中应该更专注于战斗，于是引入了可伸缩的侧边栏管理基地的建设与生产，代替《沙丘Ⅱ》中选择相应建筑进行生产的模式，这同时也大大缩小了操作界面对屏幕的占用，扩大了游戏的可视范围。

时间到了1995年9月，由Westwood制作、维珍互动发行的《命令与征服》正式发售了。

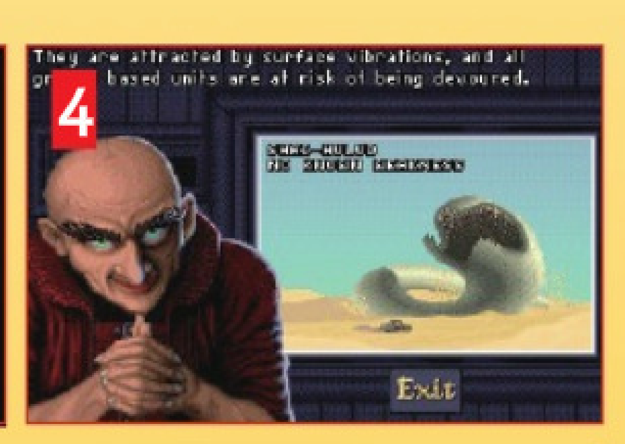
最初的《命令与征服》只有DOS版，出手便是双CD的豪华配置，不过游戏程序本身只有几十MB，剩余的空间被总计60分钟的真人过场与3D动画所占据。在那个3D CG技术还十分粗糙的年代，按电影电视手法拍摄的真人影片曾一度非常流行，Westwood为此甚至还专门建立了自己的摄影棚和特效处理团队。在《命令与征服》的真人过场中，Westwood的专职导演Joe Kucan亲自上阵，成功出演了Nod兄弟会的首脑凯恩。他的冷酷、无情、狡黠的笑容和标志性的光头胡子，成就了游戏史上最著名的反派形象之一。与真人过场配套的3D动画描绘了游戏中的细节，玩家可以从中看到基地车如何展开，掷弹兵如何炸毁防空导弹等等场景，给玩家带来了极大的遐想空间。Westwood的专职作曲家Frank Klepacki全程参与了游戏的制作，23首原声可谓名副其实的“量身定制”，

1-5.《沙丘Ⅱ》：20年前的电脑游戏的简陋画面，20年后的手机游戏也可以轻易达到
6-7.金鹰与黑蝎，日后将成为最为人熟知的标志之一
8.《命令与征服》：泰矿蔓延带来了新的世界格局和新的导火索
9.《命令与征服》中魅力四射的奸角——凯恩，首度出镜就枪毙了造反的部下
10.《命令与征服》初代中的GDI擅长使用坦克、火箭炮、空军强力推进







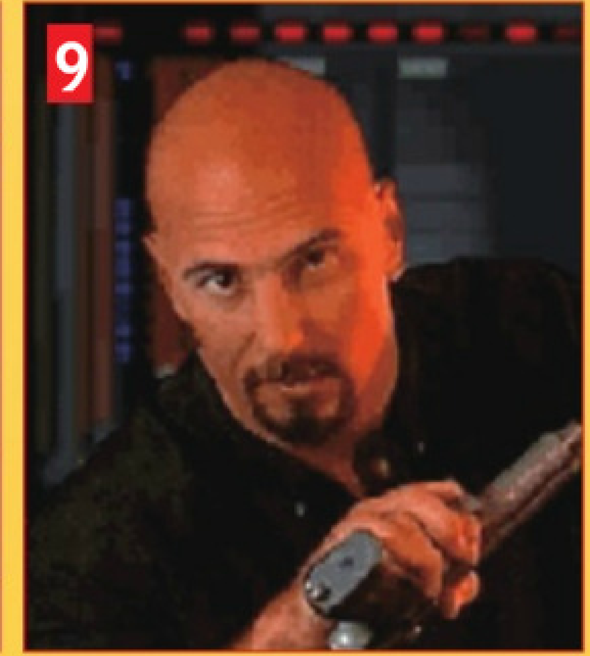




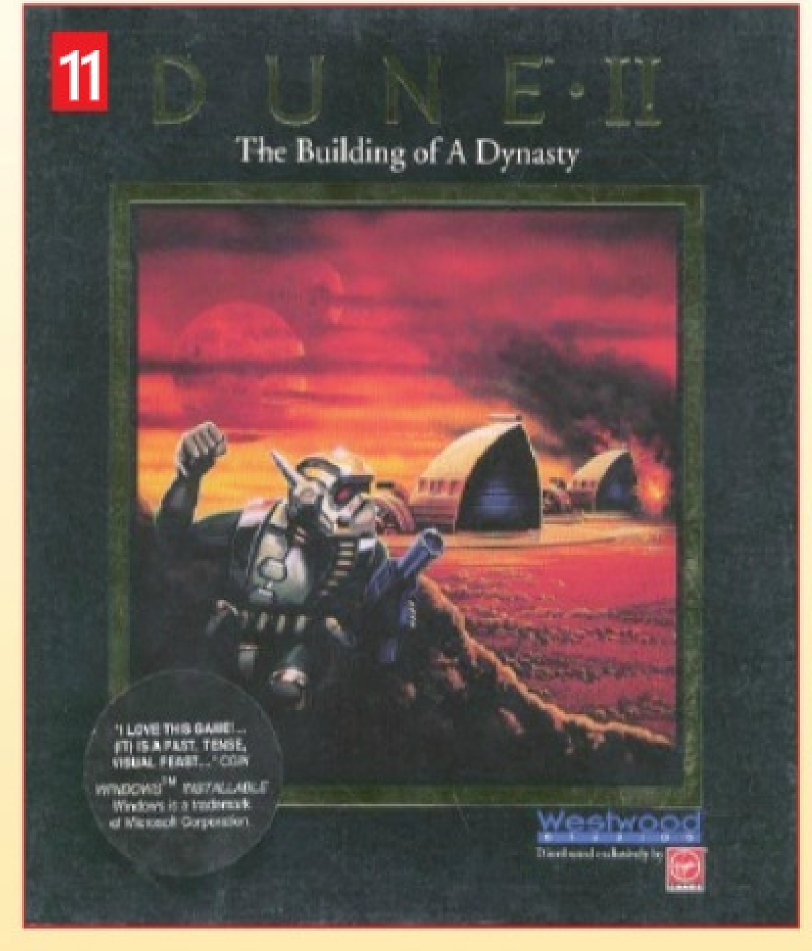
















11.《沙丘Ⅱ》：没有人会质疑它开创现代意义的RTS这个游戏类型的伟大
12.《命令与征服》：如果说《沙丘Ⅱ》还停留在试验品阶段，那么初代C&C就是Westwood第一次发出的振聋发聩的呐喊
13.《命令与征服——红色警报》：这应该是游戏史上将政治色彩与搞笑元素结合得最好的作品之一

这些涵盖了摇滚、流行和Rap风格的音乐与游戏的节奏配合完美，成功地烘托出《命令与征服》所要传递的快速与激烈。以上这一切都构成了整个C&C系列的基本文化要素。

但首先，一个游戏必须要好玩。与此后的游戏不同，《命令与征服》的游戏核心仍旧是传统的线性任务战役，以RPG和冒险类出身的Westwood对此自然手到擒来，为双方制作了总共超过35个任务。这些任务既包含简单直接的“建设—歼灭”类，也有控制少量单位通过一个个关键点完成特定目标的冒险类，以及将两者融合的混合类，且大多难度不低，些许操作失误或兵种组合不合理，甚至只是运气太差都会满盘皆输。由此带来的挑战让玩家们度过了无数的不眠之夜，甚至出现了追求极致零伤亡的过关党。

游戏中的战斗核心是各种步兵与现代化战争机械，GDI和Nod双方除少量基本单位外都拥有两个完全不同的装备体系，这相对此前市面上阵营间区别只有单位皮肤的RTS可谓进步非凡。不同的体系带来了不同的战术，不同的战术反过来又体现了阵营的风格，即使没有关注剧情，GDI传统、Nod狡猾的印象仍旧深入人心。游戏中既有M1坦克这样基于现实中的武器，还加入了激光塔、隐形坦克等科幻武器，驾驭着会变形的神奇基地车征战于欧洲与非洲大陆之上，追逐着剧毒又宝贵的泰伯利亚矿，种种元素成功地营造出了一个充满了动荡与未知的近未来世界。正是这一切的一切造就了《命令与征服》最初的巨大成功。

随后在1996年，Westwood推出了《命令与征服》的资料片《隐秘行动》，这是一个单纯的任务扩展包，增加了总共15个新任务，这些任务难度之大、容错率之低到了令人发指的地步。此外还包括了5个隐藏任务，这些隐藏任务的主角是各种恐龙，非常恶搞，但玩起来也Bug多多，显然这可不是全球处于RTS狂热中的玩家们所希望的续作。

Westwood也是这么想的。

起初Westwood只是单纯的想利用《命令与征服》的现成资源制作一款前传性质的资料片，故事剧情将会设定在二战，会加入德国作为第三阵营。但在《狼穴3D》里屠杀纳粹僵尸是一回事，操作纳粹党卫队屠杀平民可就是另一回事了。而且随着前期工作的深入，Brett Sperry和设计师Joe Bositc也越来越发现仅仅一个前传资料片已无法承载他们越来越庞大的野心。当时正值冷战结束，以《007黄金眼》为代表的西方影视作品正大肆猎奇前苏联的黑科技，强大，阴郁，神秘，独裁，最重要的是大家对它既充满怨恨又充满恐惧，在这些西方游戏制作者眼里，前苏联就是一个绝佳的超级大反派，相对应以北约为现实基础的盟军自然成为了游戏中的正义力量。现在唯一的问题就是怎么赶走碍事的纳粹了。

外星人已经用过了，该轮到疯子科学家上场了，爱因斯坦教授因为提出相对论和经典的爆炸头发型不幸扮演了这个角色。Westwood让他在1946年新墨西哥州的某个实验室内用自己制作的时光机穿越到了1924年，利用时空悖论在那条时间线上抹除了刚出狱的希特勒。没有了希特勒的德国没有成为第三帝国，但东方的苏联崛起了，并在斯大林的领导下对盟军发起了进攻。1996年10月，《命令与征服——红色警报》正式拉开序幕。

《红色警报》仍旧是双CD配置，包含了比C&C更多的真人过场与3D动画，制作也更为精良，为每个任务都拍摄了专门的剧情过场与开场动画，任务完成后的胜利动画是对玩家最大的褒奖，甚至连任务失败也会有一段失败动画来抚慰玩家。影片整体色调模仿《黄金眼》，呈现出一种老式彩色影片式的胶片感，室内部分采用蓝幕技术制作出各种3D场景，色彩与光线比C&C更加明亮，而且角色能够与诸如电视屏幕之类的布景进行互动。角色的服装制作也更为考究，专业演员的表演可圈可点，尤其是Eugene Dynarski扮演的斯大林，不但形象上与真人相近，更刻画了角色是如何从威严慢慢步入疯狂的。Joe Kucan继续扮演了凯恩这个角色，这次他的身份是斯大林的顾问，他的现身，以及娜迪亚在苏联任务结局中的Nod宣言，加上游戏安装结尾时的那段引自《1984》的“谁掌握了过去谁就控制了未来，谁掌握了未来谁就控制了过去”的暧昧语录，造就了C&C史上的一大悬案：《红色警报》与《命令与征服》之间在剧情上是如何联系的？事实上这些内容以及猛犸坦克之类被RA沿用的单位就是两者间的全部直接联系了，毕竟《红色警报》最初是想作为C&C前传的，但此后的续作还是有意无意地将其分成了两个独立的世界，据说Westwood曾经考虑过将“红色警报”“泰伯利亚”甚至和

“将军”3个世界统一起来的计划，不过没有留下什么实质性的成果。

面对微软革命性的Windows 95操作系统，《红色警报》发售时也紧跟形势集成了DOS和Windows两个版本，后者能够支持640×480的高分辨率，画面的提升自然不言而喻。《红色警报》延续了C&C近似美漫的艺术风格，画面简洁，色彩明亮，对比强烈，在256色限制下的表现能力直至今日仍不显过时。游戏大量使用了C&C的素材，后者许多基于80年代末现实武器风格的单位模型，诸如阿帕奇直升机、中型坦克等在修改数据后直接放入了游戏，同时加入了V2火箭车、雅克战斗机之类的新单位。为了突出苏联的特色，《红色警报》用雪地地图代替了C&C中的非洲荒漠，在战场上营造出浓厚的冷战风格。双方建筑的风格则回到了更加古老的30～50年代，游戏中电厂的灵感来源于泰晤士河畔建于30年代的巴特西发电站，矿厂倾斜的屋顶与烟囱一度曾是城市工业化的象征，更不用说竖立着雕像的苏联科技中心，何尝没有一种置身50年代老礼堂的感觉？御用作曲家Frank Klepacki继续操刀原声音乐，这次风格聚焦在工业重金属之上，少了几分阴柔，让人时刻不忘自己正置身于一场机械化战争之中。这当中尤以游戏的主题曲《地狱进行曲》为最，里面的皮靴落地声与德语“举起武器”的阅兵呼号成为了《红色警报》永远的标志。

Westwood提供了超过30个高品质的战役任务，延续了C&C的“建设—歼灭”与冒险相混合的模式，还加入了迷宫般的室内关卡，甚至设计了诸如间谍、盗贼之类专门的任务向单位，美国志愿者特工谭雅也是C&C系列第一个同时拥有真人和游戏形象的角色，她也成为了RA系列的象征之一。但剧情战役已经不是《红色警报》唯一的乐趣了，Westwood引入了“遭遇战”的概念，玩家可以选择与电脑进行一场模拟战斗，没有剧情没有触发事件，只有从零开始的战斗。这种拥有无限可重玩性的模式极大地增强了游戏的生命力，即使完成了所有战役玩家仍旧能够从游戏中获得乐趣。Westwood还为遭遇战设定了各种选项，除了标准的“建设—歼灭”外也可以设定成没有基地的坦克大战或是没有坦克只有兵营的步兵绞肉机。游戏还自带了地图编辑器，基本操作极其简单，最快只要几分钟就能制作一幅基本的对战地图。显然以RTS特有的快节奏、不确定性与对抗性，只能以作弊获取数量优势的遭遇战AI是无法长期满足人类的征服欲的。在此基础上，顺应网络技术的发展，《红色警报》在前作局域网和Modem直连的基础上增加了网络对战功能，通过Westwood Chat平台实现了最多8人的网络对战，这赋予了游戏近乎永恒的生命力，一直到现在网络上还有乐此不疲的玩家奋战在RA中的身影。

提到对战就不得不提战术，《红色警报》拥有苏联和盟军两个主阵营，在遭遇战/对战中又细分为了俄罗斯、乌克兰和英法德5个国家，每个国家相比主阵营各有一项的10%简

14.《命令与征服》：作困兽之斗的凯恩最后湮灭在卫星离子炮之中
15.《红色警报》：游戏史经典瞬间：“消灭”元首！
16.《红色警报》：苏联电影主要讲述了某人与妹子、基友们的后宫生活
17.《红色警报》：哄抢宝石矿，然后用大量基本坦克即可获得胜利
18.《红色警报》：电塔阵是全“红警”乃至全C&C最有效的防御形式
19.《红色警报》：由许多个任务串起来的一人一狗闯天涯
20-23.《红色警报》：阿帕奇、米格、V2、重巡，各式名器构成了“红警”豪华的部队阵容










24.《红色警报》：传奇的开始，谭雅单人匹马解救爱因斯坦
25.《红色警报》：苏联虽然没有战舰，但潜艇偷袭会让盟军痛不欲生
26.《红色警报》：盟军重巡洋舰拥有压倒性的远程火力
27.《红色警报》：地道关卡是当时难以磨灭的噩梦记忆
28.《红色警报》：当时的盟军坦克凭着速度与数量优势能够反压制苏联大双管
29.《红色警报》：比较可惜的是当时有许多东西实用性不足，甚至包括对剧情举足轻重的超时空传送仪

单属性加成。苏联极尽高科技之所能，喷气战机、特斯拉电塔、V2火箭、双管重坦横行，作战风格简单粗暴，一看就比坦克单薄，开着小吉普，还使用炮台、高射炮的盟军强悍许多。C&C的水面力量只有在河道里来回兜圈的导弹小舢板和作为战场布景的登陆艇，《红色警报》则加入了可建造的造船厂，可以生产从潜艇到重型巡洋舰在内的各种舰艇。空中力量也在C&C中的直升机和技能召唤的轰炸机基础上进行了扩展，加入了依托机场的固定翼战机、伞兵和侦察机。但这些变化中影响最深远的还在于地面，这些变化也将在未来的很长时间内成为区分“红色警报”与“泰伯利亚”世界的标志。

首先是经济，经济直接决定了玩家的军队规模与成军速度，进而影响游戏的整体节奏。C&C中收割机每次往返的资金只够勉强生产一辆低级坦克，而且还有一个漫长的卸货过程，泰伯利亚矿区狭小面积又限制了资金总量，工厂与兵营经常处于停工待料的状态，战斗经常被限制在七八辆坦克十几个步兵的规模。《红色警报》干脆完全不解释为什么资源会在露天采集的背景，直接把类似金矿的矿区甩在了地图上，矿车每次采集的资源量被少许提高，Westwood似乎意犹未尽，又加入了资源量提高一倍的宝石型富矿，卸货方式也改为了整个车斗的直接倾倒。这些改进让玩家单位时间手头的资源量得到了成倍的增加，足以支撑基地的持续运行，进而生产出规模更庞大的军队，也保证了游戏的流畅性。此外《红色警报》也调整了车辆单位的移动速度，如果说C&C里的坦克是和步兵互相掩护亦步亦趋的话，《红色警报》的坦克完全是甩开步兵一路狂奔的架势。更大的速度差进一步降低了坦克碾压步兵的难度，火炮对步兵精度的提高使得坦克在与卧倒的步兵对射时不至于过于狼狈，加上大威力面杀伤武器的增多，坦克的战场表现力极大地超越了缓慢脆弱的步兵。自编全富矿地图的泛滥造成的游戏内经济大爆炸，简单粗暴的坦克海成为了最容易上手的对战战术，《红色警报》也因此经常被后世讥讽为“坦克大战”。但事实上游戏中坦克最凶猛的是盟军，在正确使用“队列移动”命令的情况下，盟军中型坦克可以凭借速度优势躲避敌人的炮火，同时还能造成可观的攻击输出，苏联重型坦克虽然拥有双倍的火力优势，但就是那微小的速度差距决定了坦克战的胜负。相反苏联的优势在于冗长的阵地战，苏军可以依靠强大的特斯拉电塔在富矿地图上拉起一道无比坚固的防线，凭借V2火箭车的射程与威力，配合米格战机的机动范围，一点一点地蚕食对方的战线，直至一方玩家心理崩溃退出游戏。同时步兵也有自己的不可替代的作用，《红色警报》仍旧沿用了《沙丘Ⅱ》确立的一次性黑雾模式，虽然可以选择黑雾重生，但基本上一旦点亮就可以长期观察对方的一举一动，这就对玩家的侦察与反侦察技能提出了新的挑战。无论是前出侦察，还是建立拦截侦察兵的警戒线，或是苏联掷弹兵群从黑雾中渗透偷袭，三五成群四散埋伏准备拦截米格的导弹兵，步兵为了保证车辆的生产几乎承揽了一切杂务。

在那个对战无法录像、网络不发达的时代，技巧的交流与传播都是极其缓慢低效的，况且连游戏和游戏说明书都从未提到过有一个快捷键为Q的 “队列移动”命令的存在，也难怪“坦克大战”会成为无数人的青春回忆了。

虽然此时游戏本身已经暴露出一些设计上的问题，但《红色警报》在1996年取得的成功绝对是毋庸置疑的，全世界都为之疯狂，Westwood也登上了事业的顶峰，成为了全球最炙手可热的游戏制作组。不过在市面上各种RTS开始爆发登场的时候，Westwood却显得十分淡定，1997年Westwood为《红色警报》制作了两款资料片——《反击》和《余波》，两者各增加了20个左右的新的任务，《反击》的任务趣味更

足，很多任务涉及各种黑科技武器的秘密试验，特别是关于苏维埃战士沃尔科夫和忠犬契特卡伊的隐藏故事线，讲诉他们从堪比谭雅的特种兵，变身为能够单挑整个军队的超级半机械战士，直至最终在《余波》中被盟军俘虏后失控，被前来营救的苏军摧毁的悲剧故事。《余波》还为遭遇战增加了7个黑科技新单位，像是顶着个大球的特斯拉坦克和顶着个大打桩机的地震车，造型颇具喜感。为了延续C&C恐龙关的传统，这两个资料片还加入了蚂蚁关。在原版制作阶段，设计师Adam Isgreen就开始谋划巨型辐射变异蚂蚁的故事，他们甚至把这个故事做成莫尔斯密码印在了每一页说明书上，到了资料片中终于成型，制作成了4个任务的隐藏战役，战役名极具B级片风味——《它来自红色警报！》，内容更是典型的B级片路线。难度很大，但趣味十足。这是《红色警报》仅有的两款资料片，某个著名的谣言说Westwood滥出资料片，其实这完全是盗版商的功劳。C&C系列一直以来都有极高的开放性，简单地编辑ini文件就能制作出一款个性化的Mod，大量玩家Mod被盗版商打包收录后冠以各种似是而非的副标题大肆贩卖，制造了资料片泛滥的假象。但也正是从此时起，Mod化成为了C&C文化不可分割的一部分。

1997年，Westwood还在忙着把C&C和RA移植到各个家用机平台上，各大主流游戏机平台上都留下过他们的身影。这些移植基本是基于DOS版本进行的，在操作方面为手柄进行了优化，受家用机内存偏小的限制，简化了诸如建筑升起动画之类的细节，还砍掉了部分过场动画，加入了作弊码功能。PS版RA还加入了个彩蛋作弊码，可以把地图上的矿产全部变成游戏中的平民，采矿变成了采人，还伴随这平民的惨叫声和手枪声，充满了恶趣味。1998年《反击》和《余波》两个资料片被打包成《复仇》在PS上发售，加入了一组新的真人动画，卡维利将军第一次出场，但整个游戏的运行效率也随之下降，单位上规模后卡滞感十分严重。

另外值得一提的是1999年的N64版C&C，这是一款全3D的游戏，也是C&C的第一次3D化尝试。同样在1997年，还有一款名为《命令与征服——最后幸存者》的游戏上市，这款游戏基于泰伯利亚的世界和C&C的引擎，每个玩家可以从C&C的武器库选择一个单位，控制这个单位进行死亡竞赛。这个模式已经有了今日DotA的一些要素，但游戏整体做得过于莫名，也完全不存在平衡性一说，于是很快就销声匿迹，成为了C&C第一个黑历史。此外，还是在1997年，《命令与征服黄金版》发售，这是C&C的Windows版本，画面提升到了RA的水准，加入了网络对战功能，可惜仍旧没有遭遇战。《黄金版》新增了一段动画视频，展示了一台动力盔甲的测试片段，最后配以Coming Soon的字样。这段视频引起了玩家广泛的猜测和极大的兴趣，也很不幸地早早勾起了玩家对于泰伯利亚世界续作的无尽期待。

3/彷徨的帝国

1998年，维珍集团为了拓展自己的航空业务，决定出售旗下的游戏业务。以Westwood当时的身价，EA和微软是仅有的拥有购买能力的公司，经过一番权衡后Brett Sperry和Louis Castle两位创始人选择了前者，但附加了保留完整团队、独立品牌和自主权的条件。最终EA以1.3亿美元的高价收购了Westwood和维珍北美分部，并统一到了Westwood旗下，维珍埃尔文分部也被改组成了Westwood太平洋分部。

并入EA后的当年Westwood推出的第一个RTS游戏却是《沙丘2000》，事实上这个游戏严格来说并不是Westwood自己做的，这从游戏与众C&C不同的文件封包形式就能看出端倪，位于拉斯维加斯的本部只负责游戏的发行、动画和音乐，游戏的主体部分是由一个叫做Intelligent Games的小公司制作的，这个公司位于伦敦，是个百分百的英国公司，不是那种挂着英国招牌以掩盖自己贫乏文化的美国暴发户。名义上《沙丘2000》是《沙丘Ⅱ》的复刻版，保留了后者的修正主义阿拉基斯世界观，仍旧是三大家族为争夺香料控制权进行的机械化战争，但在艺术设定上终于回归了大卫·林奇的电影版，甲虫型香料收割机和沙漠救生服等经典造型直接取自电影，其他单位与建筑也保持了统一的风格，甚至真人过场中的人物形象也很容易在电影里找到他们的原型。游戏的画面提高到了16位色，相较Westwood之前的RTS无论色彩还是爆炸效果都显得更为细腻，即使千篇一律的沙漠地形也不会显得过于单调。游戏仍旧延续了C&C的标准操作方式，有一些细微的改进，但没有改变生产列表过长选择困难、没有生产序列、缺乏诸如快速跳转出事地点之类功能键的问题。《沙丘2000》保留了《沙丘Ⅱ》的地板设定，如果建筑放置在没有地板的区域将只有一半的血量，这种画蛇添足的设计让游戏的操作更加繁琐。游戏的单位数据和经济系统也更类似C&C，车辆与步兵移动速度相近且十分脆弱，收割机的采矿量和卸矿速度低下，导致资金流经常无法支撑超过一种单位的生产，进而出现半小时才能积攒出的小型军队在一次不到3分钟的短促战斗中损失殆尽的窘境，这极大的破坏了游戏的节奏和体验。游戏发售后的风评不佳，媒体和某些国际发行商将《沙丘2000》描述成一个全新游戏的夸大宣传更是雪上加霜。Westwood也意识到了这个问题，随后发布了一个免费下载的资料片，加入了一些新地图和村庄、桥梁之类的新地形，但并没有触及核心的节奏问题，对游戏品质的改善没有太大帮助。1999年《沙丘2000》发行了PS版本，变身成为一个3D游戏，受制于当时的技术，画面反而不如2D的PC版。

无论如何《沙丘2000》只是一个小品，C&C的正统续作才是大家最大的期待，在1997和1998年优秀作品层出不穷的RTS大潮下，C&C和RA已经不能完全抓住玩家的眼球了，因此当C&C2正在开发的消息传出时，从EA到全球玩家都在期待Westwood能够重现RA带来的辉煌。自然，这种期待也转化成了一种恐怖的压力。事实上《命令与征服黄金版》的那段预告片与C&C2并没有太多直接关联，1996年末C&C2还处于初期创意阶段，Westwood内部还在争论是否将游戏3D化，这个想法最后被Brett Sperry所否决，结合后来C&C N64版和《沙丘2000》PS版的表现来说，这无疑是个明智的决定。随后1998年EA的并购也造成了一定的影响，游戏的开发一度停

止，而作为典型的大型美式上市公司，对于游戏一窍不通的股东们所关心的显然只有何时才能将拥有市场潜力的产品迅速转化为实实在在的利润，就这样，《命令与征服——泰伯利亚之日》在1999年8月底粉墨登场了。

《泰伯利亚之日》还是一贯的双CD配置，分别对应GDI和Nod的任务，包含了一个华丽的安装界面，以报纸新闻的形式回顾了C&C时代双方的宣传战事。此后这种在游戏安装时阐述故事背景的手法成为了Westwood的标准配置，在光盘进入光驱的那一刻起就开始了游戏与玩家的互动。但在2006年EA开始发行《命令与征服十周年》合集时用统一的简装界面替代了这些老游戏的安装特效，加上后来数字发行的普及，让许多新玩家在面对Westwood老游戏时会有种莫名其妙的剧情缺失感，显然这种副作用是20世纪末的游戏人们所无法预料到的。游戏的剧情秉承C&C的结局，GDI摧毁了Nod位于萨拉热窝的神殿，凯恩在离子炮的光芒中下落不明，但Nod在非洲的势力却站稳了脚跟，此后数十年内，凭借着泰伯利亚矿带来的财富，Nod成长为全球的一股主要政治军事力量，而随着泰伯利亚矿的对地表的吞噬，GDI也超越了原本仅仅作为联合国军事打击力量的角色，登上了国际政治的舞台。在《泰伯利亚之日》开始的2030年，两股势力已是势均力敌，世界却在泰伯利亚矿的肆虐下陷入了崩溃的边缘，动植物在毒素的影响下成批死亡，侥幸生还者也发生了严重变异，这其中自然也包括人类。GDI对这些变异人束手无策，Nod则更热衷于人体试验，因此这些四处流浪的变异人自称为“被遗忘者”，但他们似乎又掌握着天大的秘密。好在Nod此时正处于军阀割据时期，GDI得以优先处理关乎人类存亡的大事，当然Nod的分裂少不了GDI非常规手段的努力，一切似乎都在掌握之中。直到某一天，某个GDI基地遭到了攻击，位于费城太空站上的GDI指挥中心的大屏幕上再次出现凯恩狡黠的身影与充满挑衅的语调，第二次泰伯利亚战争就此爆发。

为了拍摄《泰伯利亚之日》的真人过场，Westwood可谓不惜血本，在斥巨资购置了最新的数字影片处理设备的同时搭建了大量实体布景，过场影片中大部分剧情发生在GDI科迪亚克指挥舰和Nod蒙泰克指挥车内，其中不乏角色之间通过大屏幕互动的场景，这些镜头都是在实景蓝幕拍摄后进行后期特效处理实现的。最终处理效果展现出极高的专业水准，特别是处决哈桑、凯恩归来的一幕，背景巨大屏幕上的凯恩、舞台正中央的哈桑与斯拉维克以及舞台下神殿大厅中密密麻麻3D制作的Nod士兵，通过数字技术与合理的剪辑实现了无缝对接，将3个独立制作的场景融为一体，配合极具煽动性的剧情，成为了C&C史上永恒的经典，造就了无数的Nod拥趸。当然，没有演员们的出色表演，再好的技术设备也只能做出一堆空洞的烟花。《泰伯利亚之日》是C&C史上唯一一部以第三视角拍摄的真人过场，玩家扮演的是真人角色麦克尼尔和斯拉维克，而不是被称为“指挥官”的自己，为此Westwood聘请了一批好莱坞专业演员，包括为《星球大战》中达斯·维达配音的James Earl Jones，参演过《终结者》《异形2》的Michael Biehn等等，当然还少不了导演Joe Kucan亲自扮演的凯恩，这次凯恩的公开形象更加高大，但在这耀眼的光环下却是这个角色前所未有的邪恶与疯狂，这种狡黠的两面性为凯恩沾染上了一丝神性，这位游戏史上最著名的











30.《沙丘2000》：画风不够真实、资源空间紧张、可用单位稀少
31.《命令与征服2》：凯恩突然重现人世并对GDI指挥部发起挑衅
32-33.《命令与征服2》：勇敢的麦克尼尔、冷酷的斯拉维克，谁是你的少年偶像？
34.《命令与征服2》：在已经破败的末日城市中激战

反派角色之一开始得到越来越多玩家们的喜爱。

游戏采用了假3D技术，保留了2D细腻色彩的同时尽力制造出三维空间的效果，配合阿尔法通道图层模拟的环境光源，破败的城市和Frank充满诡异和颓废感的音乐，成功地营造出一个处于毁灭边缘的破败世界。《泰伯利亚之日》在环境交互功能上投入了极大精力，游戏中结冰的河面会在重型坦克经过时裂开，不幸被爆炸后四散的碎片砸到的单位会受到伤害，绿色的泰伯利亚矿会杀死士兵，橘黄色的矿脉会摧毁车辆，当然还有毁誉参半的地形变化。游戏中地表在遭到重击后会发生坍陷，这些深坑会影响单位的移动，也会挤占本就紧张的建筑空间，为此制作组甚至不惜保留《沙丘2000》中恶名昭著的地板来作为应对手段，不过塌陷的视觉效果也实在过于生硬，自然招致了玩家的抵制与反感。由于开发难度和时间的关系，原本宣传中的日夜交替功能被取消了，而游戏主设计师Erik Yeo的突然离去也中断了对地道战与太空登陆战的开发，最终这两个功能只剩下简单的钻地车与把降落伞换成了空投舱的普通伞兵。而这绝不是来自各方的巨大压力对游戏造成的唯一影响，第一次进入游戏后玩家们就惊讶地发现，原本宣传图里的新操作界面并不存在，游戏最终使用的还是传统双列侧边栏，仅仅加入了区区5个的建造队列功能，甚至连单位图标也从宣传的3D渲染图退化成了简单的游戏内截图。这种上下翻页的单位生产列表在RA时代面对越来越丰富的单位量就已经力不从心了，更不用说单位总量又上了一个台阶的《泰伯利亚之日》。游戏的单位变得更具科幻味，基本上脱离了现实中武器的造型，但C&C中的每个单位都可以在《泰伯利亚之日》里面找到对应的影子，由此也可见前作的光辉成就给制作组带来的巨大心理负担。

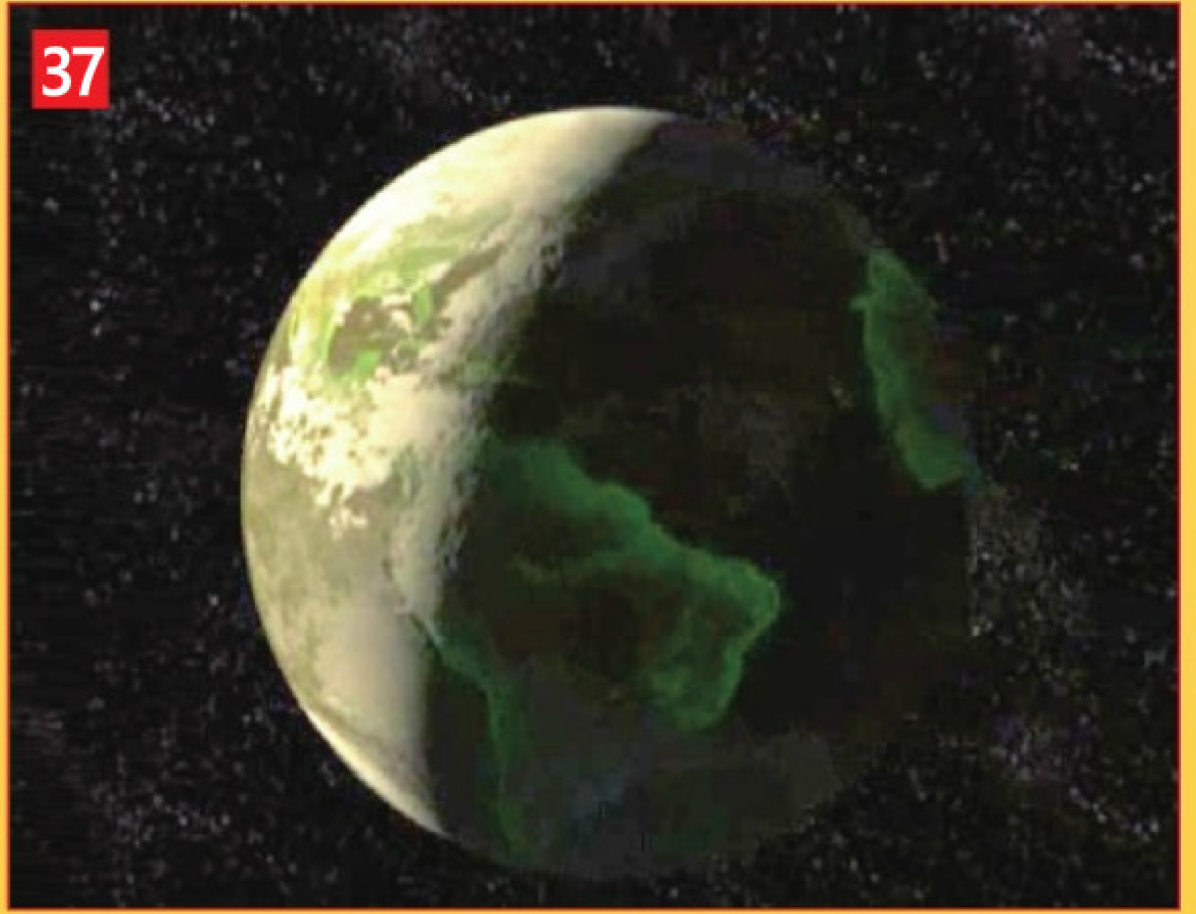
如果说繁琐的老式侧边栏和功能键的缺乏只是影响游戏操作的话，游戏在单位数据和经济上重蹈《沙丘2000》的覆辙简直是无法理解。游戏仿照RA的富矿设定加入了蓝色泰伯利亚矿，这种能够被直接引爆的不稳定水晶可以带来一倍的收益，但在跑不快、挖得少、倒得慢的收割机节奏下玩家仍旧需要忍受开局阶段资金流时断时续的痛苦过程，而到了战斗后期精炼厂林立时又要开始忍受资金到达上限后无休无止要求生产仓库的催促声。游戏支持遭遇战、IPX局域网对战和WOL（Westwood Online）在线联机，还拥有随机地图生成和WOL自动配对功能，但前者只支持640×480的最低分辨率。

Westwood的制作重心仍旧是单机战役任务，更多的触发事件配合穿插的3D和真人过场把游戏变成了一部娓娓道来的互动电影。单位的数据也是以单机战役为标准调整的，任务经常围绕着单位的某种特性展开，或者干脆将一些单位变为了任务主角，此时走得慢、不经打、造不多带来的影响尚在接受范围之内。但在遭遇战和多人模式下这简直就是灾难，整个游戏的节奏被打得支离破碎，尤其在大型地图上，

35.《命令与征服2》：部分地表已经恶化得犹如人间地狱
36.《命令与征服2》：Nod的最后堡垒是神秘的开罗金字塔
37.《命令与征服2》：反方结局极其震撼——全地球泰伯利亚化
38.《命令与征服2》：二代最后的名场面：联合军大战CABAL核心守卫者



















39.《红色警报2》：这个画面相信是许多玩家永恒的回忆
40.《红色警报2》：惟妙惟肖，几位老戏骨把角色彻底演活了
41.《红色警报2》：从华盛顿到纽约，从巴黎到莫斯科，一切都像模像样
42.《红色警报2》：历久弥新的话题：天启和光棱谁才是坦克之王？
43.《红色警报2》：包括争夺珍珠港，"红警2"有许多经典的海战

一支大军在经历了野兽横行、毒气缭绕的漫长行军后，面对以逸待劳的敌军基地显然不会有任何作为，战斗只会演变成冗长乏味的消耗战。1999年正是RTS开始向网络化和竞技化迈进的年代，玩家们开始越来越关注游戏内的平衡性问题，而《泰伯利亚之日》似乎根本没有考虑过这方面的问题，Nod的火神炮成为了横扫地面的一代神器，当姗姗来迟的修正补丁发布时，一切都晚了。

凭借C&C续作的身份《泰伯利亚之日》在销售上表现不俗，在文化上游戏极大地完善了泰伯利亚的世界，黑手、电子生化人、被遗忘者、外星人Scrin和外星数据库塔西陀等概念都源于此，也是从那时起C&C开始被称为《泰伯利亚的黎明》。但这一切都无法改变一个事实：这个游戏不太好玩，至少不像大家期待的那样好玩。Westwood自己也意识到了这点，因此Sperry在第二年3月推出资料片《烈焰风暴》时取消了CD-Key验证，并鼓励玩家分享游戏光盘，算是一点小小的补偿吧。《烈焰风暴》延续了《泰伯利亚之日》的GDI结局，讲述了Nod超级电脑CABAL为某种目的所驱使，将GDI和Nod闹得天翻地覆的故事。游戏增添了几个新单位，加入了新联机模式"全球征服"，为双方各制作了9个任务，玩家会在各自的最终任务中遭遇CABAL的超级机器人"核心守卫者"，稍有懈怠它就会摧毁玩家的整个军队，这也是C&C第一次加入Boss战。游戏的真人过场比原作略为精简，但依旧保持了相当的高水准，片尾漂浮在玻璃罐中的凯恩又一次给玩家带来了无限的遐想，也许C&C3并不遥远呢？

4/东西罗马

谁会是下一个C&C的谜底很快就揭开了，EA在2000年5月E3展会开幕前夕宣布《红色警报2》将在当年发售！制作组不再是由Brett Sperry领导的Westwood拉斯维加斯总部，而是位于埃尔文的Westwood太平洋分部，制作人是原维珍埃尔文的负责人Mark Skaggs，他将带来C&C的第一次复兴。

在EA的字典里是不会存在"跳票"这个词的，《红色警报2》在2000年10月顺利上市。

《红色警报2》沿用了C&C2的假3D引擎，为了提高运行效率做出了相应的简化，取消了地形变化与冰层，减少了半透明图层光源的面积与使用范围，用白线代替了导弹的尾焰。同时游戏的分辨率被提高到了1024×768，画面色彩也一改C&C2的末日阴霾，变得明亮鲜艳，显示出一种卡通片式的喜乐感，这也正是《红色警报2》的主基调。游戏背景的介绍仍旧是从安装时就开始了，游戏延续RA的盟军结局，战败的苏联被托付给亚历山大·罗曼诺夫管理，这位拥有沙皇姓氏的总理竭尽所能地向盟军展示着和平与善意，直到有一天墨西哥发生动乱，苏联获得允许派兵前往镇压，不过这支维和部队的规模显然超过了预期，在尤里用心灵控制术摧毁了美国

的核武器后，铺天盖地的苏军从3路攻入美国。游戏仍旧分为苏军、盟军，两大阵营9个国家，盟军除了传统的英法德外加入了主角美国和飞机很厉害的韩国，苏联的小弟们则是“邪恶国家”伊拉克、利比亚和古巴，每个国家除了一个特色单位外与主阵营没有区别。大概是因为90年代末无论RA结尾后的苏联还是现实中的俄罗斯都过于颓势，苏联的设定从前作的冷战高科技变成了凡尔纳式的蒸汽朋克，古老的高射炮取代了防空导弹，陆军用回了二战风格的半履带卡车，空军的主力干脆就是巨大的基洛夫飞艇，建筑风格充满了俄罗斯民族特色，到处都是巨大的圆顶。心灵科技是这次苏联的秘密黑科技武器，包括能够直接控制敌方单位的尤里，以及会像B级片里一样缠住战舰的巨大乌贼。相比之下盟军则瞬间被高科技光芒所笼罩，单位和建筑都充满了圆润的科技感，在爱因斯坦的帮助下，超时空技术成为了盟军的标配，甚至普及到了最普通不过的矿车。游戏中的战场遍布全球，而这些战场也不仅仅只是背景里的一行文字，纽约的自由女神像、法国的埃菲尔铁塔、莫斯科的克里姆林宫等地标建筑悉数登场，城市中密密麻麻的楼房也不再是C&C2中纯粹的布景，油井和机场等中立建筑在占领后能提供额外的优势，普通楼房在进驻基础步兵后俨然成为一个坚固的堡垒，极大地增加了战场的复杂性。

游戏终于启用了新的界面，建筑、防御建筑、步兵和车辆4个标签页面代替了传统的双列侧边栏，配合更高的分辨率，所有建造选项一目了然。在功能键的设置上也终于跟上了时代，加入了双击编号快速跳转和空格跳转出事地点。右键滚屏功能也从此成为标配，玩家只需要很小的鼠标动作就能移动画面，随着游戏分辨率的不断提高，这个功能的作用将会更加明显。《红色警报2》同样包含遭遇战、局域网和WOL平台对战，除了标准的歼灭战外还加入了诸如邪恶联盟、海战之类的特殊模式。游戏在节奏方面一扫C&C2的暮气，即使忽略盟军超时空矿车传送回矿场的特性，《红色警报2》的矿车效率也得到了大大的提高，收入与支出达到了一个相对平衡的位置，在没有骚扰的情况下可以保证建设初期的资金流不断裂。于是如何打断资金链也成为了战术中的重要一环。事实上双方的对抗在开局后的第一分钟就开始了，从军犬的侦察和反侦察，坦克和恐怖机器人对矿车矿区的袭扰，飞行兵的偷袭，到中期的步兵坦克混战，以及后期的无畏舰航母轰炸基地，《红色警报2》都展现出极高的观赏性和竞技性，只可惜游戏一直没有正式的录像功能，许多技巧和战术只能通过口口相传，极大限制了玩家的交流。不过制作组大大增加了游戏的后续支持，共发布了6个补丁，涵盖Bug修正、平衡调整和新地图新功能的加入。游戏对于休闲玩家也非常友好，操作简单难度适宜的遭遇战是老少皆宜的休闲小品。得益于EA的本地化战略，《红色警报2》同步推出了包括繁体中文版在内的多国语言版本，因此游戏在国内也获得了广泛的传播和认同，天启、幻影、光棱成为了那个时代玩家们人尽皆知的名词。

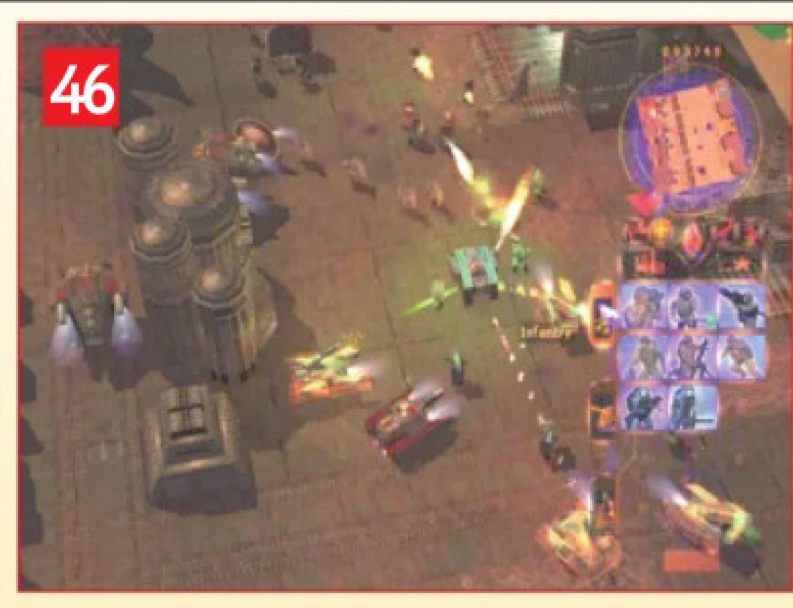
《红色警报2》的过场动画与音乐还是由拉斯维加斯本部负责的。过场动画使用了新的视频压缩技术，画质清晰度比以往提升了一个档次，但遗憾的是表现战斗的3D CG也大大减少了。真人过场部分仍旧由Joe Kucan执导，拍摄的投入不亚于C&C2，在大量使用蓝幕技术的同时，白宫办公室、克里姆林宫办公室、双方指挥部等主要场景都搭建了实体布景。影片以第一人称视角拍摄，Kucan加入了大量演员注视着摄像机说话的镜头，仿佛角色正在和玩家聊天一样，这些镜头贯穿每个片段，并不仅限于以往最后下达命令的短短几秒，这种伪互动手法给了玩家一种角色的代入感。专业演员的出色表现再次成功地塑造了一批经典人物，谭雅、罗曼诺夫、杜根、卡维利一个个都是玩家耳熟能详的角色，更不用说Udo Kier扮演的尤里了，这位来自德国B级片的神怪专业户以其充满磁性的诡异声线成为了《红色警报2》中的标志性人物。当然也不能忘了玩家的两位副官艾娃和索菲亚，这两位美女除了真人影片外还负责了游戏内提示语音，是名副其实与玩家互动最多的角色。音频部分还是Frank Klepacki的天下，游戏音乐延续了RA1的工业重金属风格，节奏与游戏相辅相成，重制的《地狱进行曲2》当仁不让地成为了游戏的主题曲，伴随着开场CG中纽约上空遮天蔽日的基洛夫飞艇，明白无误地宣示着“命令与征服”回来了！

面对如此成功，《红色警报2》的资料片自然也是板上钉钉的事。资料片的名称为《尤里的复仇》，显然这次的主角就是原版中诡异神秘的尤里，这次他将作为一个独立的阵营出现在游戏中。不过在此之前，Weswood还有另一款RTS需要发布，这款游戏的预告片早已储存在了《红色警报2》的光盘中，那时大家就知道这将是一款全3D的RTS，这就是在2001年6月发售的《帝王——沙丘之战》。

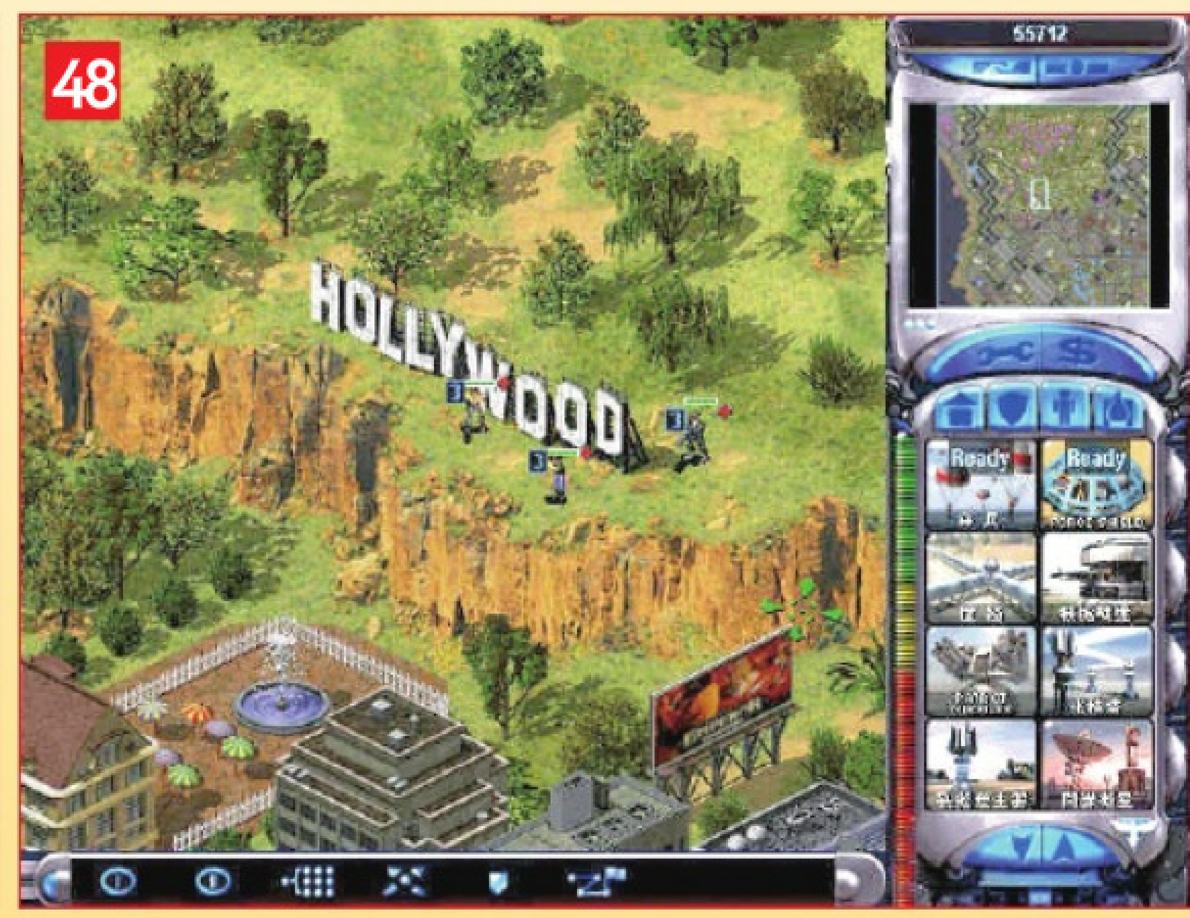
这款游戏的核心部分仍旧由Intelligent Games制作，基于大卫·林奇的电影版“沙丘”世界，延续了前两作的基本设定。游戏的最大特色自然是完全3D化，当时市场上已有数款3D RTS，Westwood自己也在20世纪末进行过这方面的尝试，但受限于硬件性能，需要表现大场面的RTS在3D领域显得束手束脚。《沙丘之战》的3D表现以2001年的标准来说还是令人满意的，虽然还是存在着模型缺乏质感、纸片化严重的问题，游戏在有限的多边形数内基本还原了单位与建筑的原有风貌，而且还有足够的资源为单位设计了大量的动作，这些动作反过来也赋予了单位一种性格，看到穷极无聊的萨督卡朝天扫射的样子，任凭谁都知道这些战争奴隶是多么的渴望战斗了。单位的设计在风格上延续了以往的洛可可式直线加圆角，但在外形上简直可以用匪夷所思来形容，3条腿的毁灭者机甲和用投石机发射化学武器的毒墨坦克已算是正常单位了，圆锯车可以用仅有的一个锯齿车轮直接摧毁地上的香料，空中地雷顾名思义，漂浮在空中以自爆的方式拦截敌机，阿特雷德的超级武器猎鹰打击的杀伤方式是将敌人吓出地图！游戏的主战场仍旧是阿拉基斯行星，单调的岩石与黄沙也为降低游戏的配置做出了不少贡献，按照剧情任务需要，游戏加入了三大家族的母星和一些室内地图，这些地图没有香料，生产全依赖定时提供的资源维系。游戏除了阿特雷德、哈肯尼和奥多斯三大家族外，还加入了Ix家族、特拉苏家族、导航员公会、佛里曼和萨督卡5个子阵营，每个子阵营拥有两个单位，玩家可以在遭遇战中选择两个子阵营作为辅助。游戏的操作界面与《红色警报2》基本相同，保留了“沙丘”系列特有的建筑升级和太空港批量购买功能。游戏的单位比较脆弱，拥有大量秒杀类武器，单位损失很快。阿拉基

















44.《帝王——沙丘之战》里的巨型沙虫！别说小时候了，现在都被吓得不轻
45.《帝王——沙丘之战》：这次的战役真的是打遍整个阿拉基斯星
46.《帝王——沙丘之战》：彼时的3D效果远看尚可，拉近了穿帮较多
47.《尤里的复仇》：尤里即将得逞，玩家竟要化身未来战士扭转败局
48.《尤里的复仇》：恶搞无极限，三宝大闹好莱坞
49.《尤里的复仇》：对心灵控制器的壮烈空袭
50.《尤里的复仇》：尤里的兵种已经够奇葩的了，这仗还打到了月球上
51.《尤里的复仇》：有些任务需要苏联和盟军合力，谭雅、鲍里斯上演双龙会

斯上沙虫肆虐，新加入的巨型沙虫仅仅一个头部就可以占据整个屏幕，在这种地方采集香料，收割机的损失极大。好在《沙丘之战》中的收割机不但标配运输机往返，加快了资源收集速度，在损失殆尽后还能够得到免费补充，尽可能的保证了资金流的稳定，使玩家得以迅速重组军队。但由此也带来了一些负面影响，擅长防御的步兵单位过于廉价，造成了攻弱守强的整体格局，对战非常容易陷入绞肉机式的消耗战。游戏的剧情是围绕三大家族争夺阿拉基斯时特拉苏的阴谋展开的，与以往不同的是游戏没有采用传统的线性战役，取而代之的是战略大地图模式，以遭遇战为主，间或插入预设关卡。游戏的过场动画与音乐仍旧由Westwood拉斯维加斯总部操刀，真人过场保持了《红色警报2》的水准，延续了电影版《沙丘》的风格，部分镜头直接剪辑自电影版，主要角色设定也模仿自电影，但赋予了不同的个性。游戏音乐由Frank Klepacki、David Arkenstone、Jarrid Mendelson三人共同完成，每人负责一个家族，将阿特雷德的高贵、哈肯尼的狂暴、奥多斯的诡秘呈现得淋漓尽致。语音部分本身也是颇有亮点的，但由于程序Bug问题，一旦混选不同单位，语音就只剩下响应、移动、攻击这3句话了。

《帝王——沙丘之战》整体表现中规中矩，Westwood对3D RTS的试水也算基本成功，但尴尬的发售时机决定了这款游戏的热度并不会持久，因为3个月后《尤里的复仇》就要来了。不过2001年的911事件对《尤里的复仇》也造成了冲击，为了去掉包装封面背景里的纽约世贸大厦，游戏不得不延迟到10月，好在直接摧毁了世贸大厦的原版《红色警报2》没有受到影响。

《尤里的复仇》承接原版盟军的结局，在盟军突袭莫斯科时不知所踪的尤里又出现了，这次还带着更为强大的心灵控制仪，直接征服了全世界，只有旧金山一处幸免于难，于是苏盟双方需要从那里启动爱因斯坦的时间机器回到过去，拯救世界。这是个充满了B级片气息的剧情，整个战役过程更具B级片风味，恐龙、木乃伊、吸血鬼城堡悉数登场，场景横









52.《叛逆者》：一切都是从当年屏幕上那个6个像素高的小人儿开始……
53.《叛逆者》：开着猛犸坦克去挑战方尖塔！跨越时代的梦想
54.《叛逆者》：多人模式中双方都有一个像是RTS里的完备基地，目标则是要夷平对方
55.《叛逆者》：为了讲述“死亡六号”与“黑手”之间的战斗，本作设计了大量角色

跨整个西半球，从伦敦到埃及，从罗马尼亚到南极，甚至从复活节岛飞向了月球！有一个任务干脆放在了好莱坞，玩家可以控制州长的终结者、史泰龙的兰博、伊斯特伍德的牛仔大杀四方，为此还给EA引起了一些法律纠纷，以至于不得不在补丁中为他们改名。游戏加入了尤里作为第三阵营，尤里以神秘的紫色为主色调，单位以生物科技和心灵控制技术为主，造型透着比原作更严重的漫画风，除了灰皮的浩克、装着大脑的精神控制车，还有完全仿照经典造型、真的会跑到房子上放光圈的飞碟。盟军和苏军也获得了一些新玩具，盟军得到了克制尤里的遥控坦克和克制苏联的战斗堡垒，苏军相对比较凄惨，失去了所有心灵科技，但围攻直升机和侦察机弥补了原版中苏联缺乏有效远程炮兵和侦察能力的短板。此外苏联还获得了名为鲍里斯的英雄特种兵，这是对应盟军谭雅的精英步兵，不但靠着AKM可以以一当十，还能够召唤米格轰炸建筑，遗憾的是这个角色没有在真人过场中出现。

游戏的真人过场还是原版人马出演，所有经典角色几乎悉数上场，艾娃和索菲亚换了新发型后魅力依旧，罗曼诺夫还是没心没肺般的四处寻开心，尤里死到临头了还在用低沉的声线装深沉。游戏补全了所有车辆单位的语音，这些风趣的吐槽展现了每个单位独特的个性，增强了游戏的趣味性。单位杀敌升级的设定源自C&C2，在RA2中发扬光大，3级单位无论视觉上还是数据上的巨大提升都令人印象深刻，《尤里的复仇》进一步完善了这套机制，让步兵在建筑和车辆内杀敌也能获得升级经验。由于新阵营和大量非正常武器的加入，游戏的平衡性问题变得越来越显著，Westwood也没有太用心调整，因此游戏在联机对战方面的接受度相较原版下降不少，老玩家们更愿意在《红色警报2》中切磋技艺。遭遇战部分就没有这么多顾虑了，游戏带来的欢乐没有丝毫折扣。RA2和YR简单易懂的ini配置文件吸引了无数Mod爱好者的参与，十余年来不断挖掘RA2引擎的潜力，推出了大量优秀的Mod作品，Mod早已成为了C&C世界中不可分割的一部分。

《红色警报2》的巨大反响让Mark Skaggs坐上了EA RTS头号制作人的位置，他开始策划自己的下一部作品，这不会是一个很快的过程，现在是拉斯维加斯时间。Brett Sperry和他领导下的Westwood总是敢于涉足从未尝试过的未知领域，这次他们的目标是制作一款FPS版的C&C，这就是2002年2月的《命令与征服——叛逆者》。

《叛逆者》的原始创意来自于C&C中GDI的第6关，这关名为“渗透Nod基地”，顾名思义，玩家可操作的单位仅有一个特种兵，他需要孤身一人面对Nod的巡逻队和严密的基地防御，Westwood要做的就是把视角拉平，以这个士兵的双眼去经历那场传奇开始的战争。Westwood给了这个特种兵一个名字——尼克·帕克，绰号“哈洛克”，浩劫的意思，隶属与一个叫做“死亡六号”的GDI特种部队。《叛逆者》的剧情与C&C穿插交集，故事的焦点集中在C&C背后不为人知的秘密战争上，在C&C真人过场中露过脸的莫比尔斯博士是世界上首屈一指的泰伯利亚专家，显然他在生物学方面的研究引起了Nod的兴趣，以瑞夫索为首的Nod黑手组织就此浮出水面。黑手的名字源自20世纪初的大塞尔维亚极端主义分子的组织，他们在1914年暗杀了费迪南大公，直接引发了第一次世界大战。同样Nod的黑手也是本已神秘的Nod中最神秘的组织，他们拥有最好的装备，最好的士兵和最凶残的作风。哈洛克将与死亡六号小组和博士的女儿雪莉一起并肩作战，挫败黑手的野心，并揭开一切阴谋背后真正的黑手……游戏的区域横跨全球，玩家除了再次经历C&C中的登陆战、渗透Nod基地等经典场景外，还将征战热带岛屿，横扫大洋货轮、独闯雪山城堡，最后参与到对萨拉热窝Nod神殿的总攻，并且一探被离子炮摧毁的神殿地下的秘密。在成为FPS后，Westwood为C&C中所有的经典建筑都设计了复杂的内部结构，极大的满足了玩家长久以来积累的好奇心与探索欲望。不过在人物设定和单位造型上游戏却超越了C&C的写实风格，混杂了许多C&C2元素，特别是Nod，军官的贝雷帽加

毛衣的制服来自C&C的过场动画，配色则全面倒向C&C2中的经典红黑，并且全员配备各种头盔面具，大量使用了泰伯利亚毒素、激光和隐身等未来高科技武器，连3D化后的凯恩的装扮也是直接照搬自C&C2。由于游戏的彻底3D化，《叛逆者》使用了引擎生成的CG代替了传统的真人过场，音乐方面也以复刻C&C为主，配合处处埋藏的经典致敬彩蛋，游戏充满了一种让老玩家感动不已的怀旧味道。

Westwood为《叛逆者》自创了一种名为“C&C”的多人模式，在这个模式中GDI和Nod双方各自拥有一个标准的C&C基地，当然这些基地的内部不会像单人战役中这么复杂，矿场会放出矿车采集资源并平均分配个每个玩家，玩家可用这些资源购买各种角色和车辆，步兵角色由兵营提供，坦克厂提供各种车辆以及后来补丁增加的直升机，电厂则供给整个基地和基地防御的电量。这些建筑一旦被摧毁就意味失去相应的功能，失去所有的建筑就意味着游戏的失败。理论上多人游戏的玩家人数是无限的，WOL上也有人尝试过上百人的专用服务器，但Westwood在RA2时代已显过时的网络代码再次拖了后腿，这种最初为RTS设计的网络算法在一个玩家因为网络或电脑问题卡顿时，采取的应对手段是将游戏内所有人的速度拉低到这个玩家的水准以保证游戏的公平，显然这对一款FPS来说简直是噩梦。大概是因为缺乏FPS的经验，游戏在射击判定方面完全可以用“憨直”来形容，Westwood似乎完全没有碰撞盒的概念，所有命中都是以模型本身为基准的。偏偏《叛逆者》的人物比例又是瘦长型，移动速度还不慢，武器的伤害也不是以秒杀型为主，大部分时候需要多次命中才能实现击杀，综合结果就是游戏射击难度的大大提高。好在游戏并没有设定模拟枪械后坐力的子弹散布，尽管损失了一部分乐趣，但多少弥补了对于鼠标掌控能力的要求。

游戏中可以驾驶各种坦克和直升机，这在当时的FPS中还是个新鲜事物，不过《叛逆者》的车辆操作是以第三视角进行的，系统设定简单粗暴，决定坦克战胜负的往往是身后无数不断修理的工程兵，而不是坦克单薄的身躯和贫弱的火力。对战的战术核心仍旧是渗透与反渗透，矿车的打击与防守，APC突袭，各种压制与强攻等，玩家们对战术的摸索乐此不疲，以至于到后期几乎每张地图都拥有了自己的固定打法。

《叛逆者》对内奠定了黑手在C&C世界中的地位，并且培养了一批忠诚的粉丝，时至今日仍旧有Modder进行着在新引擎上复刻《叛逆者》的工作，对外极大地影响了后来的某些著名FPS网游，这些后来者无论从色彩还是基地的设定都深深印刻着《叛逆者》的烙印。

Westwood原本已经开始了《叛逆者2》的先期制作，背景将介于《红色警报》1代与2代之间，少不了RA中的经典单位，玩家还可以在多人游戏中扮演狗，狗会有更快的速度和更敏锐的感官，当然它不会说话，因此此时玩家发出的所有信号和文字都会被转化为狗叫声。不过DICE在2002年9月推出了《战地1942》，对战模式与《叛逆者》类似，但拥有更好的市场成绩与影响力。最终自觉无法做得比“战地”更好的Westwood决定取消《叛逆者2》的开发。顺便一提的是，同一时期Westwood发布了《超越地球》，这是一款太空冒险题材的网络游戏，玩家驾驶自己的飞船在银河中四处探险，完成各种任务来提升等级，这对Westwood来说又是一个新的领域，但这也是在Westwood名义下完成的最后一款游戏。











56.《将军》：游骑兵、悍马、支奴干，一上来就是美军用写实得可怕的方式入侵了巴格达
57.《将军》：最高级的将军技威力豪迈堪比超级武器，但也消耗大量系统资源
58.《将军》：使用装甲洪流的中国军队是游戏史上最强大的形象之一
59.《将军》：毒素将军的化工厂对一切步兵都是致命的
60.《将军》：游戏试图讲述一个庞大的历史事件，但却只能通过这样蹩脚的方式来呈现

6/好莱坞，梦一场

2002年，Mark Skaggs掌握的Westwood太平洋改组成了EA太平洋（EAP），他们的第一个作品将是一款紧贴当时国际形势的RTS，一款以911后美国反恐战争为主题的C&C。但在此之前，Westwood遭遇了自己的911。当时EA就像一个满心嫉妒的暴君，为了攫取手下的荣誉，开始推行大品牌战略，游戏从此只能打上EA自己的Logo，各制作组此后将只是一个个部门代号，不再允许出现独立的小品牌。这个决定之愚蠢犹如大众关闭了保时捷、法拉利只允许挂菲亚特的车标一般无法想像！但悲剧的是，EA的确就这么做了。2003年1月，EA宣布将位于拉斯维加斯的Westwood工作室、埃尔文的EAP一起搬到洛杉矶，与本地原有的制作组一起合并成为EA洛杉矶（EALA）。这个消息公布得十分突然，从玩家到媒体都震惊了，Westwood内部也陷入了动荡与分裂，一部分员工决定追随另一位创始人Louis Castle前往洛杉矶，另一部分员工不愿意离开工作生活了十多年的拉斯维加斯，他们只有选择离开，这些人中包括Joseph Bostic、Frank Klepacki和Joe Kucan这样的元老，此前一个月Brett Sperry已经因为EA不续签合同而离开了Westwood。这些人中的大部分随后组建了岩石壁画制作组，继续在拉斯维加斯从事RTS的开发。至此Westwood彻底分崩离析，正在开发中的《命令与征服——泰伯利亚的黄昏》和网游版《命令与征服——统一体》被终止，成为了永远的传说。

世界上再也没有Westwood了。

2003年2月，《命令与征服——将军》上市。《将军》可能是C&C史上最具游戏外话题的一作了，这自然和游戏的题材有关。游戏的时间设定在不远的未来，美国与新崛起的中国遭到了名为全球解放军（GLA）的恐怖组织的袭击，继而爆发了一场全球反恐战争的故事。游戏中的战场横跨欧亚非大陆，既包括当时已深陷战火的阿富汗、车臣，也包括伊朗、伊拉克那样的热点敏感地区以及哈萨克斯坦等被认为是潜在动乱根源的中亚国家，也包括代表着恐怖主义受害者的中国和德国。《将军》时常被认为是一部预言性的作品，甚至是美国的政治宣传工具。最典型的例子就是美军的第一个任务“最终正义”，任务目标是进攻巴格达，在任务的结尾摧毁了满载化学弹头的超级武器飞毛腿风暴，而仅仅一个月后现实中的美军真的以大规模杀伤武器为借口打进了巴格达！这可把EA给吓坏了，尽管这可能只是一个巧合，只是制作者个体对于主流媒体宣传的一种潜意识再现，但直到数年之后他们提起这个仍旧心有余悸。在国内《将军》更是代替了《红色警报》的地位，坐上了黑名单的头号交椅，毕竟隔着太平洋的两个国家对于强大、崛起与复仇这些词语的理解还是存在偏差的。

《将军》使用了EAP与Westwood一起开发的3D“战略动作游戏引擎”，简称SAGE，相比《帝王——沙丘之战》单调沙地上奔驰的方纸盒，《将军》的画面进步非凡，达到了当年RTS中的顶级水准。游戏环境包含了大量细节与模拟的物理效果，地形方面沙、雪、草、城市一应俱全，树木随风摇曳，会被车辆碾压倾倒，时不时还有飞鸟穿过，天空中战机在盘旋，地面上可以看到云彩的倒影，河流中水浪朵朵，在某些设定下还会有水位的变化。

游戏大量使用了粒子效果，坦克背后总是烟雾腾腾，核弹爆炸的蘑菇云更是当时的硬件杀手。在系统方面，《将军》放弃了C&C传统的“基地车—侧边栏”模式，选用了业内主流的“农民—底边栏”系统，总部只负责生产推土机，由推土机将建筑一点点造起来，游戏内拥有大量科技升级系统，可以直接和间接地提升单位战斗力。资源采集方式也从传统的大面积矿区采集型变成了“堆积场—补给站”的搬运模式，这样做可让资金流变得更加稳定，让游戏变得更可控，同时也为经济单位提供了一个更加安全的工作环境，因此为了保证亘古不变的经济打击战术的有效性，这些搬运工们的脆弱性也是前所未有的。

相应的，单位生产方式也抛弃了统筹全局的侧边栏，回到了《沙丘Ⅱ》时代的在各个工厂内单独选择的形式，而且这次要全额付款，不能再像以前一样依靠资金流提前下单了，作为补偿这次的单位生产速度也大大提高。操作界面的改变引起了很多C&C老玩家的不满，但游戏的战斗风格仍旧是最典型的C&C式的：快节奏、高伤害、大规模。按最初的设定，玩家在进入游戏后可以从3位将军中进行选择，每个将军都拥有自己独特的单位和战术，这也是《将军》这个名字的由来。但在正式版中这个功能被取消了，取而代之的是称为“将军技能”的新特性，玩家在游戏中击杀的每个敌军除了能够将单位升级成老兵外，还能为玩家自身积累将军技能点，这些技能点可以解锁不同的将军技能，包括诸如炮击、A-10攻击这样的杀伤型，伞兵、埋伏之类的补给型，单位升级、侦察机之类的辅助型。这些技能不受具体单位的限制，只要总部尚在就可以直接从地图外召唤进场，这种超越战场的存在同时丰富了游戏的战术、深度和乐趣，成为此后C&C的标配。单位设定方面，蓝色的美国是传统主角阵营，中规中矩，武器方方正正，科技感十足；中国继承了红色阵营的一贯作风，体系完备的地面力量，拥有双管四履带重型霸王坦克，核子与火焰是他们的标志；GLA作为绿色世界军阀和恐怖组织的集合，使用各种拼凑出来的古旧武器，以高机动和高隐蔽的游击战术见长，但在必要时也能集中兵力发起强攻。

游戏一共制作了27个任务，相较以往C&C来说，每方的9个任务难度并不算大。出于对SAGE引擎的自信，游戏不再包含真人过场，剧情的叙述以游戏内的脚本过场与旁白来表现，这种游戏引擎实时运算的动画可以更好地衔接剧情与游戏，但无论如何精细度还是无法和CG相比的。音乐方面游戏也放弃了摇滚乐，风格更为接近汉斯·季默，事实上美国的配乐主旋律就是基本模仿汉斯·季默的名作《石破惊天》，GLA充满中东风味的配乐则来自《黑鹰坠落》，当时好莱坞还没

有多少关于中国的著名电影，因此中国的配乐不得不从传统民歌中汲取营养，在游戏中玩家可以听到诸如《康定情歌》之类的熟悉旋律，辅以笛声等东方元素，再加入一些锣鼓齐鸣的唐人街音乐和充满汉语语调的单位语音，倒也颇有几分别样的中国味道。游戏拥有标准的遭遇战和多人对战模式，遭遇战部分保留了《红色警报2》老少皆宜的精髓，多人模式也以激烈的战斗、丰富的战术广受欢迎，但效率低下且设置繁琐的网络代码仍旧是无法回避的短板，而且EA又选择了GameSpy作为游戏的网络服务商，这简直就是完美的噩梦组合。

毫无疑问，《将军》又是一款经典、精彩而又好玩的C&C，这也多少冲淡了一些因Westwood逝去带来的忧伤，名利双收的EA自然喜笑颜开，快马加鞭催促Mark Skaggs制作资料片，在同年9月就推出了《将军》的资料片《绝命时刻》。《绝命时刻》最大的特点是加入了9个全新的将军，但与原版被取消的将军设定不同的是，这些将军是在进入游戏前选择的，可以说EALA把游戏的可选阵营从3个扩展到了12个！这9个将军都有真人扮演的形象，各自拥有不同的特长与武器偏好，诸如坦克将军的坦克级别更高、价格更低，还有不一样的帝王坦克等等。游戏内还包含了名为“将军挑战”的单人模式，玩家可以选择一名将军对其他将军发起挑战，在他们的主场体验他们最擅长的战术，而在这个模式的结尾，玩家将面对同时拥有3个阵营武器的终极将军梁玲，完成真正的挑战。不过事实上玩家只能挑战9个将军中的7个，爆破将军的地图只是个隐藏在文件包里的半成品，步兵将军的挑战则根本不存在，由此也可见《绝命时刻》是如何赶工的。游戏也包含了传统的单人战役，每方5个，剧情延续原版，讲述了美国在饱受打击后从欧亚撤退，GLA入侵欧洲，中国横扫恐怖分子的故事。大概是老玩家们对于真人过场的抱怨过于强烈，游戏在任务读取时加入了一段真人出演的新闻报道，制作不算精良，但也聊胜于无吧。

多人对战方面，面对12个阵营就不要对平衡性抱什么希望了，由于资料片一系列数据的修改，基础导弹兵成为了游戏的支点，他们是某些将军的支柱，也是某些将军的克星，对他们的任何修改都可能将游戏搅得天翻地覆，于是EAP干脆对此置之不理，不过这一切都不妨碍导弹横飞的《绝命时刻》战场带来的乐趣和竞技性。在Mod方面，《绝命时刻》是继《尤里的复仇》后又一大宝库，并不复杂的ini设定文件和自带的地图编辑器开启了无限的可能性，更不用说本已强大而又潜力无限的SAGE引擎了，在10年后的今天，庞大的《绝命时刻》Mod社区依旧保持着自己的活力。

2003年底正逢彼得·杰克逊的《指环王3》上映，EA不失时机地取得了电影的游戏改编权，其中的RTS部分自然交给了Mark Skaggs领导的EALA，并在2004年年底推出了《指环

61.《指环王——中土之战》：采用罕见的定点建设方式，但也与原作侧重守城战吻合
62.《指环王——中土之战》：业界良心，由原班影星配音的“护戒英雄联盟”！
63.《指环王——中土之战》：忠实重现，甘道夫与炎魔战个痛快！
64.《指环王——中土之战》：将当时机能发挥到史诗级的白城战役









王——中土之战》。游戏仍然使用SAGE引擎，分为正义的刚铎和罗翰、邪恶的埃辛格和魔多4个阵营，通过近40个任务再现《指环王》三部曲中的经典战役。游戏系统上，由于没有C&C名号的羁绊，《中土之战》得以大胆创新，游戏的建筑模式变成了地基式，通过占领地图上散布的地基点进行建筑的生产，依靠生产经济建筑提供资源，还可以为基地升级城墙等防御工事。游戏保留了“将军技能”，顺应流行趋势和电影剧情加入了英雄系统，包含完整的英雄升级、技能释放和复活等元素，单位、英雄与建筑的艺术设定全部沿用电影，电影中的经典人物和兵种悉数登场。单位以小队形式出现，步兵可以列阵，骑兵可以冲击踩踏步兵，而冲击的威力又和骑兵的速度挂钩，飞翔的戒灵能够释放恐惧，将敌军士兵震慑在原地不得动弹，但这个功能并不完善，一个简单的移动命令就可以抵消恐惧的效果。

整体来说，《中土之战》还是在水准之上的，借助电影的热潮取得了优秀的市场成绩，特别是在那波持续到2007年的《将军》仿制品狂潮中彰显了EALA的实力。Mark Skaggs也达到了个人成就的巅峰，巅峰到有些飘飘然了。在《中土之战》发售后，Mark Skaggs以个人名义向C&C社区发出公开信，宣布了下一部作品将是《红色警报3》，而就在玩家们正在震惊地询问《泰伯利亚的黄昏》去哪了的时候，更震惊的事情发生了，Mark Skaggs开始了休假，并在几个月后因家庭原因离开了EA！计划中的《红色警报3》也随之化为浮云。多年后，Mark Skaggs曾在私下表示，当年离开的原因是因为EA只给他9个月来完成这部游戏。这并不是EA第一次提出这样的要求，看看从RA2到《中土之战》历部作品的时间间隔就可以明白，最长不超过15个月，最短只有6个月，之前Westwood也传出过类似的抱怨，对此Mark Skaggs已经感到厌倦了，最终选择了放弃。接替他的是Mike Verdu，参与过《将军》和《中土之战》的高级制作人，他将执掌未来5年内EA的RTS。

7/新生代

C&C的世界仍旧在沉寂，续作谣言不断，玩家们翘首以盼，就这样进入了2006年，EA推出的却是《指环王——中土之战2》，这一次除了彼得·杰克逊，托尔金老爷子也来了。《中土之战2》与前作相隔15个月，剧情部分聚焦在小说中发生在北地的故事，艺术设定则延续了电影的风格，游戏分为6个阵营，罗翰和刚铎被合并成了人类联盟，保留了魔多和埃辛格，加入了精灵、矮人和地精。游戏战斗系统与前作类似，加入了自定义英雄编辑器，可抢夺魔戒召唤超级单位，当然还修正了恐惧的Bug。游戏的建筑系统变成了传统的总部—农民式，总部拥有大量附属建筑可供升级，资源建筑仍

65.《命令与征服3》：这代在地形设计上最突出就是这种泰矿大峡谷，但只不过是没有用处的装饰罢了
66.《命令与征服3》：游戏早期的玩法就是狂造99部坦克从地图这头铺到那头
67-70.《命令与征服3》：剧情可以简单概括为双方对爆了老巢，结果却引来外星侵略者
71-72.《命令与征服3》：由老牌演员和当红生旦组成的豪华卡司，你看到Tricia Helfer了吗！但布景却很掉价……
73.《凯恩之怒》：这次的叙事影片几乎全是凯恩大人的独角戏





74.《凯恩之怒》：能够以一敌百的Epic单位统治了后期游戏

旧是各种农田肉铺伐木场。游戏使用的还是SAGE引擎，加入了HDR效果，水面也更加柔和。比较而言《中土之战2》更像是上一代的资料片，整体乏善可陈。

当年11月底，仅仅9个月后EALA推出了资料片《巫王的崛起》，事实上这款游戏是外包给BreakAway Games制作的，开发模式类似当年的《沙丘》。游戏的剧情进一步微缩到了那个只能被女人杀死的巫王安格玛身上，讲诉他早年的发家史，并为游戏增加了一个新阵营。大概是由于外包工期过短，原版最后补丁修改的数据并没有写入《巫王的崛起》，将原本接近稳定的游戏平衡毁于一旦。不过这一切都无所谓了，因为在2006年5月，C&C3公布了。

为一款饱受磨难的经典名作制作续集自然也是种磨难，这从C&C3公布开发的第一天起就应验了，玩家的挑剔五花八门，甚至连“&”的字体不对都是可以讨论的话题，以至于制作组后来自己都受不了了：“你们花了一周时间，把一个艺术图制作成游戏中可动的单位，满心欢喜地放出截图，然后社区开始质问为什么角落里的斗牛吉普没有顶盖”。当然这和EALA自身的破绽太多也脱不了干系，例如游戏的副标题《泰伯利亚战争》，且不说当年计划的《泰伯利亚的黄昏》去哪了，制作组使用了代表名词的Tiberium，而非形容词的Tiberian，所以游戏的名字其实应该是《泰伯利亚矿战争》，更恶俗一点可以叫做《资源争霸战》。与名字一样偏离的还有游戏的设定，尽管游戏的剧情衔接的是C&C2，但游戏的设定更让人觉得这是C&C的续作，C&C2中的经典元素钻地车、泰坦机甲、电子生化人、泰伯利亚生物、闪电风暴矿树以及永远被遗忘的被遗忘者都不见了，甚至C&C2中的末日世界也消失了，取而代之的是一个可以被拯救的世界，这个世界按照被拯救的程度模仿现实中的巴格达被划分为了红区、黄区和蓝区，更可笑的是这个区域的分界线最早就是现实国家的国境线，这当然招致了玩家的嘲讽。为此EALA除了不断地进行修改外还不得不编写各种设定说明来解释，有些解释还不错，比如因为泰伯利亚矿破坏了土壤结构，所以钻地武器无法使用；当然也有“为何GDI会放弃机甲武器？因为他们太贵了”这种虽然合理但明显是有些偷懒的回答。

按照某种莫名的理论，RTS必须拥有3个阵营，在谁是第三阵营的悬念上EALA还玩了些噱头，只是在正式公布外星人Scrin时大家的反应更像是听到了冷笑话。不过无论玩家还是Mike Verdu领导的制作团队，大家对于C&C3的热情是毋庸置疑的，毕竟C&C就要回来了。

2007年3月26日，《命令与征服3——泰伯利亚战争》正式发售。游戏继续使用SAGE引擎，在《中土之战2》的基础上进行改进，光影HDR比之前略为柔和，但使用上更加大胆，典型的代表就是红区的地图，一道道阳光穿过风暴的阴云，云随风动，光随影移，照耀在绿色的泰伯利亚晶体之上反射出诡异的光芒。系统上，在玩家的强烈要求下游戏回归了RA2式的基地车+侧边栏模式，但做出了改进，在种类标签下再加了一列工厂序号标签，既保留了传统侧边栏的统筹生产，又解决了以往无法多工厂同时开工的问题。随着分辨率的提高，侧边栏占用的面积比以往更小，界面中还有足够的空间放置单位技能和科技升级的按钮，游戏的技能和科研系统类似《将军》，将军技能系统做了部分调整，变成了跟随特定建筑而非总经验升级，技能的释放也需要花费资源。游戏的资源系统最初并不理想，平衡设计师Greg Black在接手C&C3时还是一个靠手持秒表调整数据的新人，游戏最初版本的资源效率过于夸张，一车蓝矿收入将近5000的结果就是经济大爆炸，开局5分钟后玩家就能积累近50辆的顶级坦克，

于是不得不在补丁中一再调低泰伯利亚矿的价值才保住了游戏的战术性。单位方面，游戏加入了方向装甲和相应的倒车功能，但由于战斗节奏过快，在游戏中基本感觉不到区别，倒是倒车功能解决了《将军》中由于掉头缓慢和寻路低级造成战场混乱的问题。GDI和Nod的单位维持了C&C起的基本架构，都能看到最初的C&C的影子，同时沿用了C&C2确定的艺术风格，GDI硬朗古板，而Nod圆滑机敏，而Scrin的一切元素都基于C&C2中那条坠毁的飞船，再加入一些海洋生物的灵感，这在红区中尤为明显，Scrin的基地简直就是一个海底世界。

游戏包含GDI和Nod双方各17个任务，游戏的剧情应该是以Westwood当年为C&C3准备的大纲为基础编写的，从Nod摧毁费城空间站凯恩归来开始，接着离子炮轰击Nod萨拉热窝神殿后泰伯利亚灾难的罪魁祸首Scrin开始入侵，随后人类为了生存与外星人展开激战并获得了最后的胜利。可怜的Scrin只有短短4个任务，玩家可以体验到外星人是如何从耀武扬威的入侵者变为狼狈逃窜的灰太狼的故事。任务难度适中，一般玩家都可顺利通关，加入的资料库搜集元素进一步解释了设定上与前作的偏差，同时也带来了一些新的疑问。

当然，没有真人过场老玩家是不会买账的，EALA对此投入不小，演员名单里既有参演过《帝国反击战》的Billy Dee Williams和《星船伞兵》《壮志凌云》的Michael Ironside这样的老江湖，也有当年的热播美剧《迷失》中的Josh Halloway和《太空堡垒卡拉狄加》中的Tricia Helfer等当红小生与性感尤物，当然，更少不了C&C标志性的光头凯恩。尽管对EA关闭Westwood充满怨恨，但Joe Kucan还是接受了在C&C3中继续扮演凯恩的工作。由于长久以来Nod在玩家群众积累的巨大人气，这次凯恩的形象更加高大，前两代中的残暴荡然无存，更像是一个执著但又不想也不被别人所理解的大男孩，正在排除万难向着自己的目标前进，这又何尝不是C&C的写照呢。相比之下过场导演Richard Taylor似乎就没这么专业了，他早年曾为《电子争霸战》做过特效，在EALA中一直负责过场CG的制作，迄今为止他在导演领域的成就也仅限于EALA的C&C。好在EA的投入够大，虽然部分演员表演或呆板生硬或过于夸张，GDI场景的科幻感也大不如前，但整体上还是达到了以往的水准的。不过音乐方面就没这么幸运了，音乐片段被剪得支离破碎，旋律在刚引起玩家注意后就戛然而止，毫无存在感可言。

凭借水准之上的表现，C&C3的销量也一路飙升，EA的财务报表好看，自然也愿意为营销投钱，那段日子可以说是



75-76.《红色警报3》：苏联人再次改变历史却不知为何导致东方帝国的崛起和侵略
77.《红色警报3》：必须在固定的矿边上建基地十分呆板，不过海上基地的发明多少有了些新意
78.《红色警报3》：旭日的战役充斥着各种“变形金刚”，而圆滚滚的苏联这边也没有漂亮到哪里去
79.《红色警报3》：比起小气的陆战，还是大海战更有看点，可制作组根本没设计真正的海战地图
80.《起义》：“红警3”特产：暴乳指挥官、通讯官，连龙套都是
81.《起义》：尤莉子：吃我大反射盾啦！
82.《起义》：遍布全球的50个挑战任务可比平淡的战役有趣多了

C&C社区最美好的时代。首先是盛大的C&C社区峰会，EA将全世界C&C社区的代表接到洛杉矶，参观EALA的工作室，体验尚在开发中的新项目，让制作者与玩家们面对面的交流；其次EA砸钱把C&C3送入了WCG，这对扩展游戏的玩家群体多少发挥了些作用；EALA的社区经理APOC总是用他那拉丁味英语不停地与玩家们交流着，发布新闻，接受反馈，制作了C&C Movies网站，收录了以往所有的真人过场和CG动画，甚至从2007年C&C的12周年生日起，以每年一部的速度放出了从C&C到RA2的免费下载！EA甚至为C&C3出了一本小说，尽管很让人怀疑作者是否把主角的父亲所属阵营给搞错了，但小说毕竟让读者得以一窥泰伯利亚世界的日常生活。最华丽的则数由EALA产品经理David Silverman和副制作人Raj Joshi主持的《战地直播》了，这档以C&C TV闻名的网络电视节目从2007年首播，持续两年半播出了超过25期节目，记录了各款游戏的开发内幕、最新进度、社区活动和精彩对战。最难能可贵的是这档节目并没有固定的预算和专门的人员，完全是凭借着制作组成员的热情坚持下去的。

当然EA有自己的打算，整整一年后的2008年3月，C&C3的资料片《凯恩之怒》如期而至。游戏沿用了以往的模式，被外包给BreakAway Games制作，剧情方面可以看作是对玩家各种质疑与诉求的一种答复，分3个章节共13个任务，以凯恩为主角，从他的超级电脑CABAL的视角讲述了一些不为人知的故事，第一部分设定在C&C2与C&C3之间，看凯恩如何将再次分裂的Nod重新聚集到自己旗下；第二部分的故事与C&C3的剧情同步展开，揭示了原作很多看似无法理解的事件背后的真相；第三部分则发生在C&C3的结局之后，围绕不死的电子生化人军团和塔西陀数据库展开。游戏还加入了全球征服模式，玩家可以在一张全球地图上进行战略操作，下达命令，释放技能，选择战斗，在带领自己的军队经过一场场战斗后达成目标获得胜利。游戏仿造《绝命时刻》为每个阵营各加入了两个子阵营，借此恢复了一批C&C2风格的武器，同时为每方加入了一个Epic单位，这些体型占据半个屏幕的巨大单位天生成为了战场的核心，永久改变了后期战斗的形态，也增加了游戏操作的乐趣。在平衡性方面，EALA继续执行通货紧缩政策，终于在最后一个补丁将矿车的生存能力砍到了一个前所未有的程度，加剧了经济的脆弱性，把战斗规模又拖低到了一个新的台阶。

平心而论，《凯恩之怒》仍旧有浓重的外包与赶工的痕迹，但这些小问题并不是致命的，游戏已经展现出了极大的潜力，如果继续获得后续支持的话，《凯恩之怒》完全可以走得更远。但在两个补丁后大家便明白这样的支持不会再有了，现在已经是2008年，EA已经在逼迫EALA拿出一款全新的RTS了，这就是《红色警报3》，最终它于2008年10月发售。

此时的《红色警报3》已与当年Mark Skaggs的设想毫无关联了，完全是一款全新的游戏。游戏的剧情设计在RA2的结尾，苏联再次失败，莫斯科陷入动乱，绝望中的切尔坚科拖着克鲁科夫将军启动了自己的绝密项目——泽林斯基的时光机，回到了1927年，这次轮到苏联人利用时空悖论抹除爱因斯坦了。没有了爱因斯坦的现代世界果然大不一样，切尔坚科成为了总理，苏联还是如此的强大，一切似乎都如此美好，但新的敌人在东方出现了，那就是日本——日升之地的旭日帝国，世界大战又一次变成了三方混战。游戏包含3方共27个任务，仍旧保留了RA2中满世界浏览名胜的风格。由于游戏网络化的趋势越来越明显，因此《红色警报3》的所有任务都是以双人合作模式进行的，建设—歼灭类任务在一开始就提供两个基地，渗透类任务则会提供两个角色供两个玩家分别操作，当然游戏也提供了AI为孤独的玩家结伴，这些AI指挥官有自己的战术偏好和实体形象，可以接受玩家下达的战略性指令，实际表现相当优异，有时甚至超越玩家自身。

游戏的系统上结合了EALA以往所有C&C的特点，整体上仍旧是C&C3式的基地车—侧边栏，但加大了三方的差异性，盟军仍旧是传统的建筑瞬间开起的方式，苏联则是类似《将军》的搭建方式，旭日采用了迷你“基地车”展开的形式，三方的科技升级条件也各有不同，既有建筑升级型也有传统的科技建筑型。游戏延续了《将军》式的“将军技能”。资源采集回归了更可控的资源点—矿场搬运模式，然则每个矿只支持单矿车，生存能力堪忧，且每次入账微薄，游戏初期遭到打击造成的影响极大。单位之间的克制效果更加明显，正确的伤害类型可做到事半功倍，反之则如隔靴搔痒，纵向方面则是典型的斗兽棋模式，T2单位克制T1，T3克制T2，而T1单位对付T3却有奇效。由于取消了包括固定翼战机盘旋在内的几乎所有可能产生不可预测结果的元素，游戏的对战更多聚焦在了单位操作与组合上，保留了C&C奇葩战术多的传统，但对抗性和观赏性还是不错的。相比之下游戏的遭遇战简直就是噩梦，不知是否为了炫耀制作组对“微操”的理解，AI的单位一旦遭到打击总是能以迅雷不及掩耳之势脱离战斗，玩家辛苦战斗半天却常常一无所获，让人十分恼火。

游戏的艺术风格争议很大，如果说RA2拥有很多漫画元素的话，《红色警报3》根本就是一部卡通片，整个游戏五彩斑斓，盟军的单位造型略显抽象，像是孩之宝的玩具；旭日则是美式日本古典文化和当代宅元素的糅合体，足轻、忍者、变形战机、红色有角机甲、双马尾女高中生系数登场，甚至还在任务里加入了一个全屏大的三头六臂武士型的机器人！苏联全阵营的单位都是以肥胖的米24直升机为基础设计的，风格圆润，苏联的熊会跳伞，船会走路，轨道上有数不尽的卫星和空间站可以砸向地面，所有单位闲着没事还抖个不停，极度诡异。前GameSpot编辑Greg Kasavin负责为单位编写背景，这些幽默风趣而又热情洋溢的短文不但扩展了游戏的世界观，还为玩家带来了无尽的乐趣，然而遗憾的是他并没有足够的时间完成这个工作。海战向来是RA系列的一大特色，《红色警报3》在这方面更是登峰造极的，将海战提升到了和陆地同等重要的地位，几乎所有建筑都可以放置在水上，很多单位都拥有两栖能力，为了更好的表现水面，EALA将SAGE升级至2.0，使用了RNA渲染，加入了物理效果，但由于其不可预测性的制作理念，更多时候只有在坦克推着残骸时才能注意到。真人过场继续由Richard Taylor执导，经过多年的磨砺，他的拍摄技术进步明显，影片既包含了游戏中的那种戏谑，又保持了表演的严肃性，没有变成一部闹剧。演员阵容以游戏来说更为豪华，包括C罗前女友Gemma Atkinson，《星际迷航》中的乔治·武井，《蝎子王2》的胡凯莉等等，来自格斗界后来出演《速度与激情6》的Gina Carano也在游戏中扮演名为娜塔莎·沃尔科娃的苏联女特种兵，显然

这个角色的名字来自“红色警报”中那一人一狗。

音乐方面，没有《地狱进行曲》的RA如何能被接受？EALA的真诚还是打动了Frank Klepacki，为游戏谱写了《地狱进行曲3》，但游戏更著名的主题曲是James Hannigan谱曲、旧金山合唱团录制的《苏维埃进行曲》，整首音乐充满了苏联式的激情与雄壮，尽管俄裔的Greg Kasavin找自己父亲翻译的歌词其实完全是和苏联战熊一样的恶搞。技术方面，制作组加入了动态音乐功能，系统会随战事的发展播放相应的音乐，而在发射超级武器时会向所有人播放玩家阵营的主题音乐，从物质和精神上同时对敌人发起攻击。

《红色警报3》本身的素质并不算差，但市场表现却远没有C&C3来的抢眼，除了游戏设定上宅气过重、玩家接受度有限外，最大的阻碍莫过于EA强行推广的DRM加密模式了，它的前身就是臭名昭著的SecuROM，后者以各种流氓软件行为和阻止游戏正常运行而被玩家所唾弃。因此当《红色警报3》宣布将使用拥有安装次数限制的DRM加密时，EA已经失去了市场。可笑的是DRM加密同样无法保护游戏不被破解，灰头土脸的EA不得不在几个月后取消了DRM限制，但已经造成了严重影响。

2009年3月EALA发布了RA3的资料片《起义》。这是一款不太一样的资料片，它是由EALA自己制作的，通过EA的Origin平台进行下载安装，实体版只会包含下载码。游戏取消了多人模式，全力聚焦单人游戏，因此游戏完全不用考虑多人平衡问题，新增的单位也是天马行空，会变形成战舰的巨大机器人头口吐激光、来自《终结者》的未来机器人发射着诡异的光球、冒着黑烟的拖拉机咆哮着绞碎一切，无不让人瞠目结舌。

游戏的剧情承接原作的盟军结尾，讲述继续战败的苏联和旭日帝国反抗盟军占领的故事，三方各有4个任务，还有一个以旭日特种兵尤莉子为主角的单人战役，这个战役更类似ARPG，玩家要操作这个与尤里同名的超能力学生妹完成一个关于人生的故事，但尤莉子的真人形象一直没有露面，仅在真人过场中留下了一个模糊的背影。真人过场方面保留了原作的水准和大部分演员，除了任务剧情，更多聚焦在AI指挥官与玩家的互动上。游戏新增了一个指挥官挑战模式，类似“将军挑战”和“全球征服”的结合体，但规模更庞大，包含了超过50场战斗，每场战斗都拥有以单位为核心的特色，可能会是卫星满天飞，也可能是步兵人海或是三头六臂的将军刽子手在巡逻，胜利后可以解锁不同的单位带入下一场战斗，挑战的流程会随支线的选择而改变，带来了很大的可重玩性。尽管如此，缺乏多人模式和原版的争议还是影响了《起义》的市场表现，其实以今天的眼光来看《起义》就是一款DLC，而且不到20美元的售价包含如此多的内容放在今天恐怕大家要称赞EA的厚道了，所谓生不逢时正是如此吧。

8/大崩溃

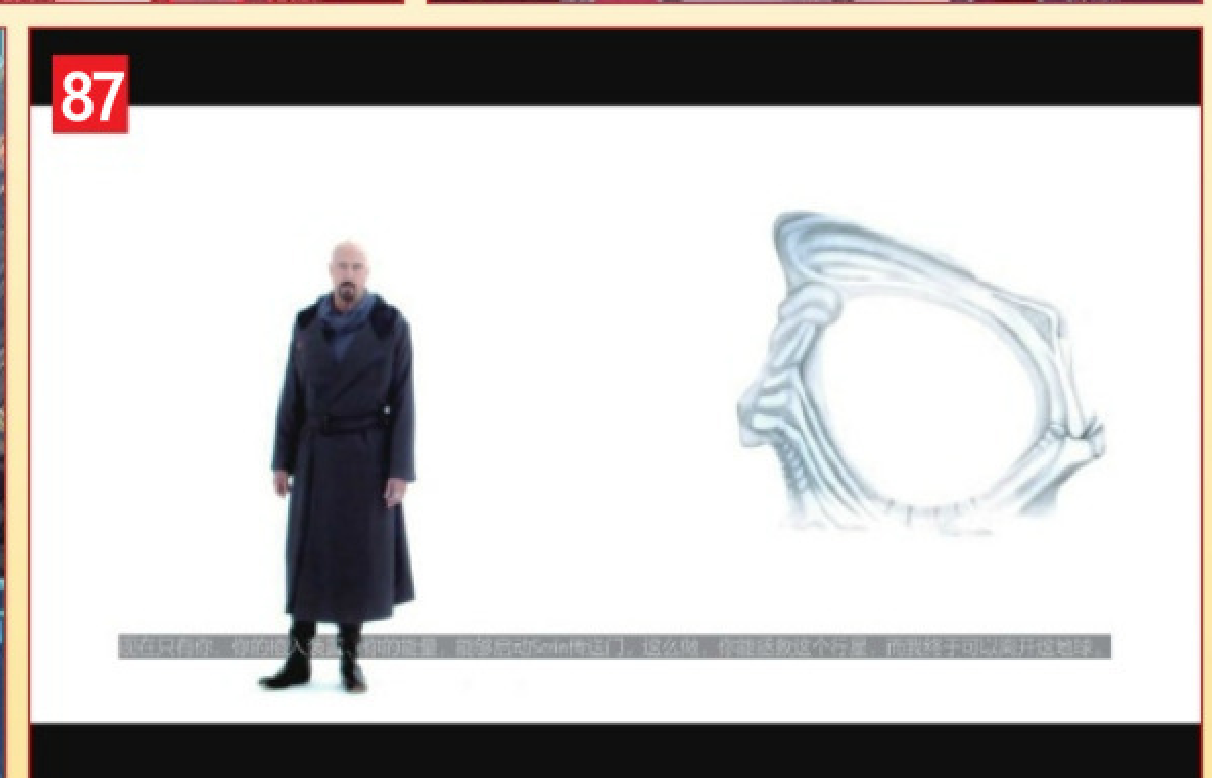
原本按计划EALA会继续推出这种“小”资料片以维持产品线和团队的，但EA关注的只有财务报表。此前的2008年9月，EALA宣布取消FPS游戏《Tiberium》的开发，这款游戏基于C&C3背景，以小说的主人公为主角，使用虚幻3引擎制作。游戏的卖点是主角的动力盔甲、可变形武器和AI小队，游戏多人模式也只有GDI内战，整体设定让人不得不怀疑这是不是EALA接手某小制作组的作品后才冠上C&C标题的。这款游戏在家用机FPS市场上显然缺乏亮点，因此公布不到一年便遭此命运。EA的回应是典型的EA作风：枪毙所有失败者，解散所有C&C制作组。包括Mike Verdu在内的所有经历了C&C新浪潮的制作者全部黯然离开了EALA，2003年Westwood被关闭的悲剧似乎重演了，但真实情况远比这更糟。

EA为《Tiberium》和RA3投入了巨大的资金，必须要有回报，可以没有制作组但不能没有新游戏，C&C4必须要有一个响亮的标题，而且要很快上市。恰好当时EALA内部有个实验项目，用来研究如何制作一款免费网游，且有一定的完成度，就这样EA给它冠上雪藏了10年的《泰伯利亚的黄昏》的名号，在8个月后的2010年3月匆匆上市了。这是一个所有C&C玩家都不愿意承认的作品，早在Beta内测时大家就已知道，这将是个彻底的悲剧。且不说此时制作组对SAGE 2.0引擎的运用远远不如RA3，也且不理会导演Harry Jarvis不停晃动的车库DV级真人过场、圆珠笔手绘的全白3D布景、地摊级的服装道具和黑人胖大妈的女主角，甚至不想再抱怨整天大言不惭的Samuel Bass完全脑补出来的胡扯剧情，事实上整个C&C4从最核心的游戏体系起就注定失败。游戏摈弃了所有传统RTS的建造方式，改为了当时流行的可生产型RTT模式，这种模式基本没有生产建筑和经济建筑，以部署区做基础，让玩家专注于控制很小规模的军队进行战斗，类似于一个可以操作多个单位的DotA。按照制作组的解释，他们希望以此降低RTS的门槛，让更多的休闲玩家可以享受到对战的乐趣而非进入游戏5分钟后便被虐杀，理论上这个想法很好，但具体到制作上就完全不是这么一回事了。首先，单位之间的克制过于绝对化，单位相克就是3种装甲和3种弹头的简单石头剪刀布，而且即使属性相克游戏的杀伤效率也是极其低下，如果不幸选用了错误的武器干脆基本无法造成伤害；这样的简单相克进而造成了战术深度的缺乏，而军队规模的唯一限制是人口上限，单位的生产既不需要资源也不耗费多少时间，军队转型速度极快，因此战斗完全成为了一个即时卡牌游戏，如何面对对手的变化打出合适的“牌”成了胜负的关键；游戏只有GDI和Nod两个阵营，各自分为进攻组、防御组、支援组3个类别，单位和科技总数看似不少，但分到3个组别后也没有什么太多选择，而且单位间的区别更多的只是造型和特效，单位外形比例完全失调，感觉完全是以毛绒玩具生产为目标进行的设计，就这样单位还是要通过升级进行解锁的。游戏刚公布后不久玩家就质疑，一款没有泰伯利亚矿的游戏如何能够自称《泰伯利亚的黄昏》呢？对此Samuel Bass的回应是加入了一撮撮泰伯利亚水晶，然则这些水晶是从天上飘下来的，玩家需要把这些水晶运回自己的部署区换取升级点数，这种做法简直是对C&C和整个社区玩家的嘲弄！

如果这个游戏不叫做C&C4，那么它还可以被看作一次勇







83.《命令与征服4》：剧情开始时的地球环境又变成了2代最后的末日境况
84.《命令与征服4》：整个基地就被浓缩成这么个4条腿的……什么玩意？
85.《命令与征服4》：指挥飞天巨炮舰好像很酷，但如果告诉你这就是部队上限，而且每关都要对付满地图的红点呢？
86.《命令与征服4》：这一作的玩点说到底仍是步兵、坦克、飞机的协同使用，只不过分别由几个玩家来指挥
87.《命令与征服4》：整个系列迎来了不可原谅的结局：娘炮凯恩钻进墙上那个坑爹的洞里匿了

敢的尝试，但现实是EALA已经勇敢到敢于自杀。游戏上市后很快失去了后续补丁的支持，似乎所有人都想将它忘却，如今游戏服务器内空空如也，而远至Westwood时代的其他C&C仍在EA授权的第三方服务器上提供着网络对战服务。EA不会容忍失败者，哪怕自己才是罪魁祸首，又一轮裁员后曾经辉煌的EALA RTS部门几乎整个消失，C&C的第二代老兵们悉数离开，一同完蛋的还有一个名为《竞技场》的秘密网游项目，只剩下Samuel Bass一个人还在那里洋洋得意。

9/科克波塔之门

作为一个巨型游戏公司，EA还是有必要保持完整的产品线的，而此时EA旗下已没有一个RTS制作组可用，于是2011年初，EA在EALA的尸体上成立了Victory Games，由《英雄无敌》的创始人Jon Van Caneghem领导。尽管成立之初制作组就表示将要复兴“命令与征服”系列，但直到当年12月才正式公布新一代作品将是《将军2》，游戏将延续反恐战争的主题，通过各种DLC进行无限制的扩展，游戏的最大亮点是将使用强大的“寒霜2”引擎，一款《战地3》级别画面的RTS似乎正呼之欲出。不过仅仅几天后VG就发布声明，正式宣布自己将加入EA的RPG当家花旦BioWare旗下，此后《将军2》又陷入了新一轮的沉默期。期间EA发行了一款名为《泰伯利亚联盟》的网页游戏，还因为单位造型抄袭战锤而惹了点小麻烦。于是时间到了2012年8月，VG在科隆游戏展上宣布《将军2》成为了一款免费游戏，将不会包含单人部分，初始游戏只有欧盟和GLA两个阵营，除了将军的内容外未来还可能扩展到“泰伯利亚”和“红色警报世界”，而且游戏将改名为……《命令与征服》？！好吧，既然EA如此标榜游戏的免费性，那么就叫它《不要钱》吧。12月VG举办了社区峰会，透露了更多游戏细节。接着进入了2013年，距离VG成立已经过去两年——如果EA当年对EALA有如此高的宽容度也许历史也会有所不同吧。2月份《不要钱》开始了新一轮宣传攻势，宣布或者说证实了游戏的第三阵营亚太联盟，放出了一系列截图和视频，游戏在寒霜2下的视觉表现果然令人惊艳，由于EA上海负责美工部分，亚太联盟更具地道中国元素的艺术设定也令人眼前一亮。3月底，Alpha内测开始，终于可以一睹游戏真容了，但情况似乎开始变得有些不妙……

进入游戏后玩家们会发现，游戏系统与过去的所有C&C完全不同，从操作、生产、科技到地图几乎完全照搬自暴雪的《星际争霸Ⅱ》，甚至一度还加入了油矿作为第二资源。寒霜2的复杂程度也超越了制作组的驾驭能力，模型漂浮在地面之上，巨型坦克互相穿越而过，车辆碾压步兵和飞机滑行起飞因为技术问题而被放弃等等，就是在这种状态下VG还敢于在5月宣布将紧跟DICE的脚步升级至寒霜3，真是让人佩服他们的勇气。大量可选的将军是游戏的一大卖点，也是游戏的盈利点之一，但将军间的差距仅限于两三个专有单位和技能，反倒是特色各异的将军肖像更能吸引玩家的目光。更糟糕的是VG对于内测反馈的反应缓慢而又懈怠，仍旧按照自己的慵懒节奏进行游戏的宣传和更新。8月，VG终于顶不住玩家的压力，表示会在2014年重新加入单人战役，同时继续不停为游戏加入新的将军。直到10月底，JVC和VG长达3年的悠闲时光终于结束了。在Andrew Wilson就任EA新CEO后不久，EA再次发挥突然枪毙的历史传统，以“玩家反馈”为理由宣

布《不要钱》项目取消，VG彻底解散，位于洛杉矶的员工全体裁员。VG的员工同样陷入了震惊，随后开始指责这是EA高层的阴谋，并宣称11月初的补丁已经准备好修正大部分Bug，但一切为时已晚，11月初大家看到的只有人去楼空的VG办公室，只有墙上的GDI鹰徽还在讲述着C&C曾经的故事。

平心而论，EA取消《不要钱》是一个果断明智的决定，在PC游戏市场持续颓势，RTS越来越不被休闲玩家所接受的今天，推出一款长期只能以引擎作为卖点的游戏只能是砸了C&C的招牌，何况迄今为止也没有RTS免费网游化的成功先例，JVC也没有展现出老牌制作人应有的实力，更遑论创造力了。但这一切恶果何尝又不是EA的急功近利与短视所造成的呢？自2000年起EA至少3次摧毁了自己最优秀的RTS开发团队，这些设计师中的不少人现在都成为了游戏业界的领军人物，而EA则不得不组建一个以毫无经验的新人为主的Victory Games，让这群不会比《沙丘Ⅱ》更老的年轻人担纲曾经地球上最伟大的即时战略游戏的续作，这本身就过于荒诞。

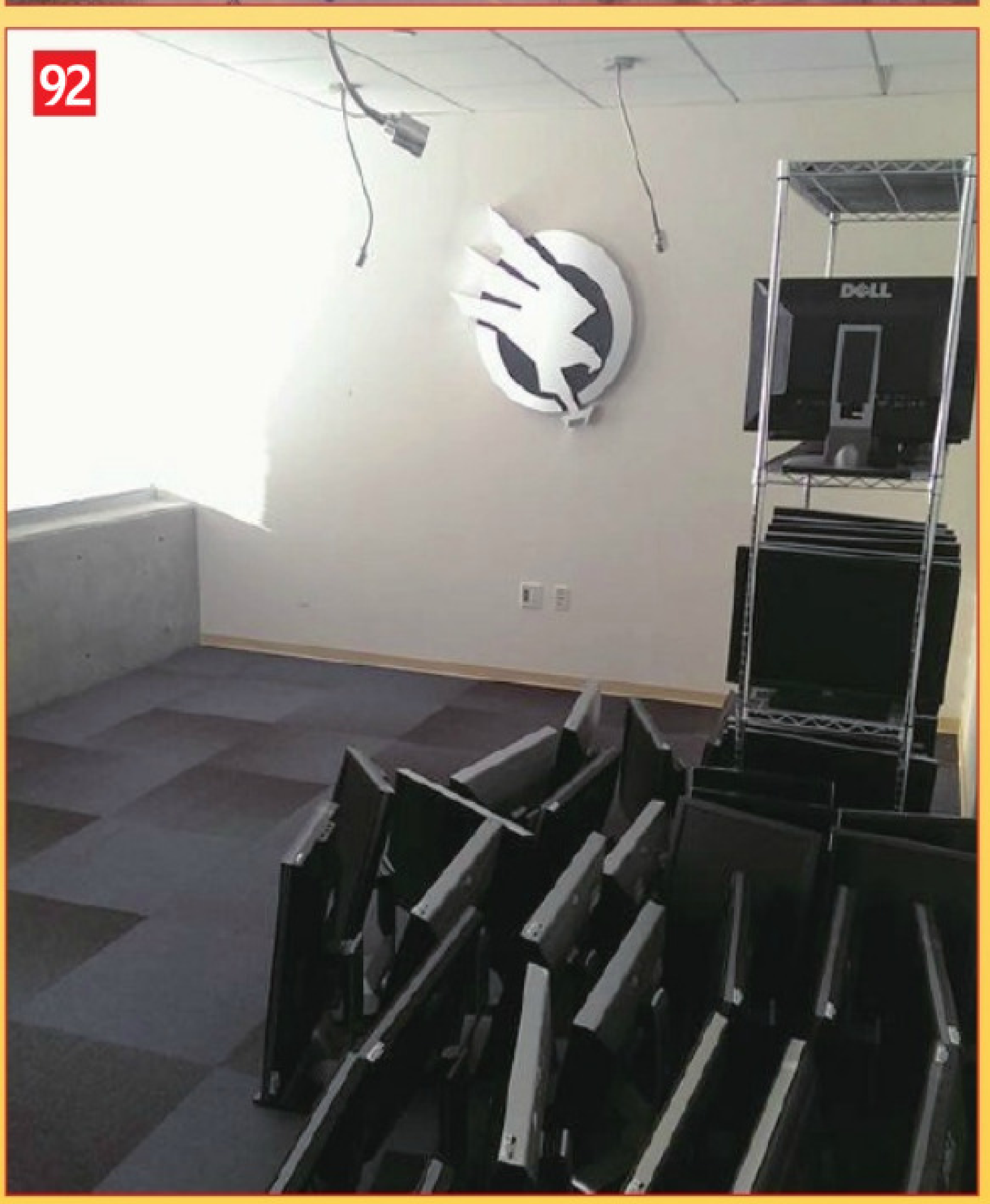
10/余波

就在本文始动的11月中旬，网络上又开始热传EA将由新的制作组重启C&C，这则消息的来源是EA的客服部门，主旨是关于如何退还玩家在《不要钱》中花的钱，同时提到《命令与征服17周年终极合集》承诺的未来C&C Beta资格将在该系列移交新工作室后继续有效。其实无论从品牌价值、之前的投入和完善产品线的角度来说，EA都是不可能让这个系列入土为安的，品牌重启是迟早的事情。但大家也不必过于心急，现在C&C的制作团队已再次归零，组建新团队后重新熟悉代码、掌握引擎、确定游戏发展方向都不是可以一蹴而就的工作。现在，让《命令与征服》好好地休息几年吧。











88.《不要钱》：游戏初期预告中壮阔的战场曾激起粉丝莫大期待
89.《不要钱》：后来公布第三阵营为全面进化的中国更让大家难掩兴奋
90.《不要钱》：在小高地上围着主矿和油矿造基地完全是“星际2”的作风
91.《不要钱》：寒霜引擎并没展示出技术优势，反而常常还没看清楚过程部队就全灭了
92.昔人已做手游去，此地空余显示屏



这人呐，执着起来最帅了。对于以下10位奋不顾身的人物，他们既是“愚者中的愚者”，换个角度，又是“勇士中的勇士”。文/湖南 Dawn


夏虫不可语冰，终其一生就为捣毁供奉几块破石头的神龛，何所谓群氓，这就是群氓

10 一定要拆迁

自癫狂之月裂解以来，天辉和夜魇已在同一块版图上交锋无数个年头，帕吉的夺命钩已无数次翻飞在血腥战场上。

正如龙应台所控诉的：战争是国家或集体机器决定的，大部分的人热血奔腾地投入其中，是不会去冷静地思索追问“何以致之”这个根本性问题的。所谓一将功成万骨枯，在异时空70多万个好战意志的驱使下，衮衮诸公车马尘，在冷冽的神器之下，都化为滚滚而来的金币，更残酷的是，致命一击可能来自后方，还伴随着辛辣的嘲讽：“想哭就哭吧。”从躯体中升起的不是解脱的灵魂，而是“+43”或者巨大的惊叹号，这是它们的墓志铭。

9 一定要自由

在“碎裂农场”（Rupture Farms）的严苛做工环境下，姆多克人（Mudokon）阿比本来是没有什么抱负的奴二代。

如果要让飞鸟失去翱翔的欲望，就要让它不知道有蓝天的存在。阿比动作笨拙，佝偻可笑，因为小时候爱哭闹，嘴唇都被针线缝上，虽然这没什么用，他会手舞足蹈地表达“问候”“安慰”“发怒”“念咒”等10个动作，让同胞和敌人不堪其扰。直到有一天，阿比惊悚地发现肉联厂的新产品"Mudokon Pops!"中竟然以同类为原料——因为老板Molluck难以挽救由于原料不足而导致的业绩下滑，就丧心病狂地打起了这些奴隶们的主意。当然了，就像即将溺毙的人会奋力冲出水面一样，没必要拔高一个受到严重惊吓后的绿皮肤奴隶的越狱，他只是逃出形同监狱的巨型工厂而已，当然厉害一点的话还能顺便解救300个同胞，消灭3个大魔头，彻底摧毁血汗工厂。

8 一定要正义

虽然贵为正义天使，泰瑞尔的一生——好吧其实只是贯穿了三部游戏而已——几乎却写满了“失败”。

这一系列失败源于一次任务的失败，本来他将遵照着天堂圣谕，对庇护所的人类——也就是天使与恶魔结合的孽种——进行清洗，却被这一物种的非凡勇气所触动，像杰克·萨利加入纳美人群落那样，始终为人类的生存权摇旗呐喊（却鲜少出手），甚至不惜堕为战五渣的凡人。这种对人类深沉到近乎偏执的信任和爱让他不屈不挠，屡败屡战，并激发出渺小凡人的逆天战力，刷Boss跟玩似的。


对迂腐的高天极度不满，泰瑞尔卸下他那象征神格的天使之翼，终于露出酷似奥巴马的真容……

7 一定要洗冤


你永远不能低估背叛会引发怎样的可怕后果

维多利亚与未来风格并存的顿沃城依旧凄风冷雨，肮脏的街道弥漫着暴虐与背叛的腐臭气息。

下水管道的孔洞中飘浮着荧荧绿光，那是贪婪的鼠类在寻找落单的行人。

Corvo Attano扣上形似骷髅的假面，在屋顶冷冷地注视着巡逻的卫兵，一动不动，就像猎人面对狼群。名节是“护国者”的食粮，对荣誉的玷污就是对他最不可饶恕的羞辱。“我亲爱的Corvo，看看命运给了你怎样的悲剧：深爱的女皇死了，所有人都认为你是凶手。”界外魔嘲讽道，却赐予他扭曲时间、操控敌人心智的异能，这让他取敌首级就如探囊取物。若干年后，顿沃城流传着“面具暗杀者”的恐怖传说，他那“骑马与砍杀”风格的战斗方式令奸臣贼子闻风丧胆，也因此导致了太多的混乱，帝国由此在瘟疫中崩塌。

Bad Ending。

6



那些白天做梦的人是非常可敬的，至少，在现实中他会念念不忘这个梦

一定要登月

当两个人深陷一段情感之中时，看众生看天地都无所谓了，反正世界上只存在你我二人。

而月球空旷寂寥，沉寂无声，比起麦当劳和人民公园来，还有更合适的能无所拘束的偎依呢喃的胜地吗？月球由此成为共享的私密空间，去月球成为一个不符实际不负卿的约定。老人并未将登月视为人类壮举，而是为了那个轻盈的私念：重逢小溪。直到相伴一生、阴阳两隔之后，老人脑海里还深植着60多年前那个嘉年华之夜的画面，初次相识的小溪指着漫天的繁星，惆怅地说："它们都像是灯塔。成千上万的灯塔，被困在天际尽头。它们能看到其他所有的灯塔，也想跟它们说话，但它们能做的，只有在远处闪着光。"心意相通的Johnny赶紧接过话头，说我会陪着你说话，会陪你玩星空连线游戏。"那我们以后遇不到怎么办？""那我们就到月球上去见面，小傻瓜！"



一起看星星和聊天，可以将话题延伸到鬼神异闻、族群冲突、文化传承、家长意志等等，这才是真·宿命CP——天生气场相投

5

一定要配对

原田玲仁的《恋爱心理学》中说道，"小魔女"的角色之所以迷人，因为带有几分歇斯底里和任性胡闹的气质。

因为充满了不安定因素，所以"小魔女"激发了男性的"保护欲"和"猎奇心"。我们喜欢姬亭，是不是也是这个道理呢？商人为何不能享齐人之福？要搞到早在公元前1043年就上演疑似二女争夫的戏码。瑚月的所有筹码就是她反复强调的"命中注定好的姻缘"，最后白王倒是不忍心了："除非凤公子自身所愿，你绝不可代他决断，强行扭转他的人生。"炼妖壶中有诗为证："世外悠悠隔人间，不忍凄凄乱世烟。"这种过小日子的夙愿一直贯穿于"轩辕剑"系列，其实瑚月也有良苦用心，她只想尽早带心爱之人去往一个避开商周之战的二人世界，其心之所善兮，虽九死犹未悔。这样看来，瑚月姑娘既像小媳妇，也有点像妈咪，共同属性都是不抛弃不放弃。



一定要他死

反全球化人士娜奥米·克莱恩的《休克主义：灾难资本主义的兴起》中提到了上世纪50年代中情局秘密进行的"朝鲜蓟计划"——

这项计划先施以电击疗法，辅以镇静剂和致幻药物，就能对审讯对象进行人格的"去模式"。而催眠也是一种"心理分离"状态，不同心理过程之间、心理过程的部分与整体之间出现分离与脱节，"后催眠暗示"更可以主导受术者清醒之后的行为。两种洗脑方式全用在倒霉的被俘中情局特工Alex Mason身上，就像是两股内力交织作用，后患无穷。"德拉格维奇、科拉夫琴科、斯坦纳必须死！"一个老红军狱友对Mason耳提面命，日复一日。这3个被列入黑名单的人，在3年内果然一一殒命。



有些人死了却活在人们的心中，并且还摆布了他人的一生……

4


那些拷问Joel道德的人应该想想看，换做是你，你是否愿意牺牲干女儿去拯救一个冬虫夏草和歹徒流氓扎堆的世界？

3 一定要保护

Joel大叔的角色复杂得可供回味，妙就妙在把医院都端平了的他面对Ellie的狐疑，却坚定地说我真没骗你，医生放我们出来的。

一面是自私家长，一面是守护天使，我们都无法以非黑即白的单纯视角批判他有道德问题。

但道德问题总是面临着复杂的处境，因为道德是文明的衍生产品，需要稳固的秩序作为载体。有人之所以站在Joel大叔一边，因为他们赞同Ellie是被“生还者负罪感”（Survivor's Guilt）的病态心理所驱动的，即使她做出牺牲的决定，也是无意识的，是不作数的。那么就要心智成熟的准监护人Joel来代为决断，他没有权力让她牺牲，却有权力让她不牺牲。

或许还有另一层的原因。一个是废土老咖，一个是碧玉无瑕。若说没奇缘，今生偏又遇着他。若说有奇缘，如何为她负天下！汝之罪恶，汝之灵魂，又是因为啥？舌尖向上，分三步，从上颚往下轻轻落在牙齿上——洛丽塔。P

1 一定要死

凡人皆有一死，“万物归环，有始有终”是一切哲学命题的讨论前提，在异度空间的多元宇宙里，循环却被一名不朽之人打破。

为躲避惩罚，无名氏的凡人性被灰色荒野上的夜巫之一抽取出来，封闭在外层位面的悔恨要塞之中。如此一来，无名氏将不朽不死，只是每一次复活都将伤害主物质位面的又一个无辜灵魂，他也将丧失部分记忆。

威廉·福克纳在《喧哗与骚动》中写道：“时间反正是征服不了的，他说，甚至根本没有人跟时间较量过。这个战场不过向人显示了他自己的愚蠢与失望，而胜利也仅仅是哲人与疯子的一种幻想而已。”于无名氏而言，目睹无数文明的落日，听过丧钟在世界上无数次响起，欢愉的记忆流失殆尽，复仇者如群狼环伺，施加于同伴之上的折磨也日益增多，那永生又如何？从他的不同的化身名字——“注定要活着的人”“生命的囚犯”“永无安宁者”“失落者”——即可看出，永生即诅咒。

生命的短促才让一切美好弥足珍贵，而对一切奸恶，时间又是最忠诚的制裁者。不朽是对公义和审判的对抗，甚至凌驾其上，不朽也是对本我的纵容。那么对死亡的信仰，也是对恢复秩序的渴望，所以无名氏非死不可。P


印记城的解密者问到：“什么能改变一个人的本质？”我们中国有句古话：岁月是把杀猪刀

2 一定要行走


对独行者而言，重要的是在路上，对同行者而言，重要的是和谁在路上

为什么要奔跑？因为长路在那里。为什么要出发？因为远方在那里。为什么灵魂已经飞升天际，又选择重走旅程？

因为红袍的旅伴在那里。绸缎一般的巨蛇与水母穿梭于砂砾之间，周围的一切都是“极久远的存在”，旅人就像坠入一片时间的海洋深处，自己成了渺小本身。越渺小，越孤独，孤独源自人生在世的形而上的痛苦，而又超然于世俗，正如孤身一人在无尽沙海中徜徉，无关生死，而俯仰之间，只有与巍峨的灵山对视，不见来者，于是独怆然而泪下。这时旅伴出现了，旅行从存在主义的体验转为没有言语、心灵沟通的试验，沟通的信息是我喜欢你，我愿意帮助你。几乎每个风之旅人都泪流满面地抵达灵山，独行中他们发现了自我价值，偕行中他们发现了爱，他们洗脱庸俗的一面，变成最尘埃无染的自己，这正是陈星汉所要传达的“禅”的本意，这样的旅程你愿意走多少遍？P

大众软件旬刊
2013年12月中
总第460期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东
毋羽 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编朱良杰
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 汤瑛
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年12月8日
定价人民币10.00元

Retro Games

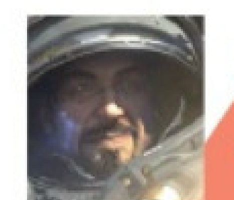
梅林粉杖merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

年末的游戏业，在一个不起眼的角落里涌动着离愁别绪，我们的“敌刊”一时洛阳纸贵。可是别天真，虚高的售价也许就是能够达到的最好效果了，最终这份怀念不过是化为快餐时代的一个插曲，几天之后，也许其中的大多数人早就将这离愁别绪彻底忘怀。所以别怪我悲观，基本上这就是这个行业的大致状况，资本驱动着前进的车轮以难以企及的速度绝尘而去，那些新一代的碎片化玩家们甚至不会记得曾经有过这样一家游戏媒体的存在——我并不是黑，只是感同身受。

有许多人提醒我，网络时代的纸媒没有意义。如果你习惯了复制粘贴和机器翻译的资讯以及快餐式的速攻指南，那么的确是这样，但是如果你有一定的情怀，也许你会怀念只属于杂志的那种质感，一本杂志之所以不是一个网页或一个应用，就在于它用文字、图素和版面设计精心编织成的独特体验。当然，最完美的杂志形态永远处于理想中，对国内的游戏媒体来说尤为如此。在《大众软件》中旬刊创立之初，我们并不知道它的未来形态会是怎样，万幸的是到今天它竟然形成了一定风格，这是我从未想到会实现的。毕竟这受到编辑、作者的喜好、水平，以及很多难以言传的因素的影响，走到今天，或许已经是个奇迹。

所以，如今的中旬刊几乎变成了以回顾为主打的人文期刊也不在当初的计划里。然而时移世易，突破难求，只能三俗地默念一句无愧于心了。

最后是责编大家谈环节……

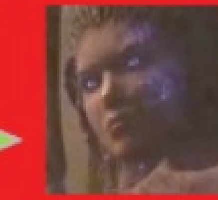


蓝星：这次暴雪嘉年华，有没有给我们带什么好东西啊？不交出来的话……

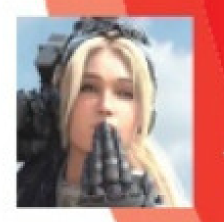


digmouse：（偷瞄向角落）没了真没了，您看我这小箱子装不下多少东西！

Oracle：算了别难为他，人家自费去也不容易，就把门票的小礼物给我们就行了。



梅林粉杖：那怎么能行，至少要把那一堆游戏的Beta激活码都交出来！



Cross（友情客串）：老鼠带回来一大堆衣服周边什么的都偷偷发给他的后宫了！



一键升级零失败
镶嵌宝石高保值
低成本免爆打孔
xzsj.11408.com

01
上旬刊

02
中旬刊

03
下旬刊

04
?

大众软件上旬刊

新鲜的软、硬件介绍与应用，独具时效性的中国游戏报道。

大众软件中旬刊

翔实的全球游戏资讯，独具深度的游戏历史与文化专题。

大众软件下旬刊

全面的手机与平板电脑应用与娱乐，独具价值的移动生活指南。

大众软件……

大众软件全新媒介紧张筹划中，敬请期待。

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行
单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博
@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：082-726
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN